

# PCPLAYER

**GELÖST**  
Tomb Raider 5,  
Sacrifice, Technomage

Das Test-Magazin: klar ■ kritisch ■ kom

www.powerplay.de www.pcplayer.de

Februar 2001

**DM 9,90**

ÖS 99,- • SFR 9.90

LFR 240,- • HFL 12.50

LIT 14.000,- • br 240,-

DR 2.400,- • pla 1.100,-

**EXKLUSIV AUS USA**

## NEVERWINTER NIGHTS

Das neue 3D-Rollenspiel  
der Macher von Baldur's Gate

**PROFI-TEST**

## GIANTS

Gigantisch gut: Warum  
Action-Strategie doch funktioniert

**2 CDs ++ 7 DEMOS ++ 7 VIDEOS ++ 15 PATCHES**

**VOLLVERSION**

**Myth – Kreuzzug ins Ungewisse**

**DEMOS:** DIABLO 2 ■ Alice ■ Colin McRae 2  
■ TOMB RAIDER: CHRONICLES

**EXKLUSIV: SERIOUS SAM TEST 2**

**VIDEOS:** Counter-Strike ■ Giants ■ Startopia

**++ TRAILER ++ TOOLS ++ PC-PLAYER-DATENBANK ++**

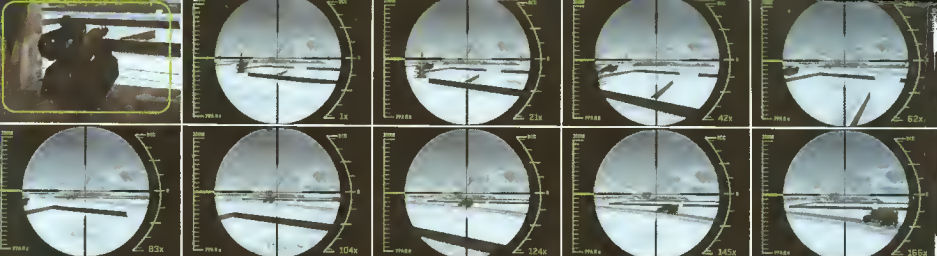


## SPIELE-VORSCHAU 2001

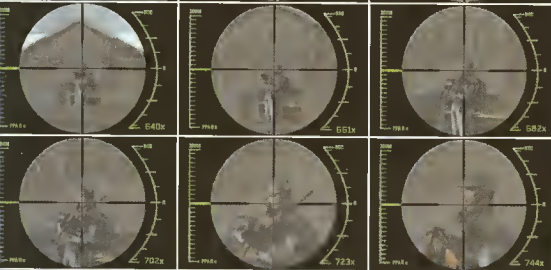
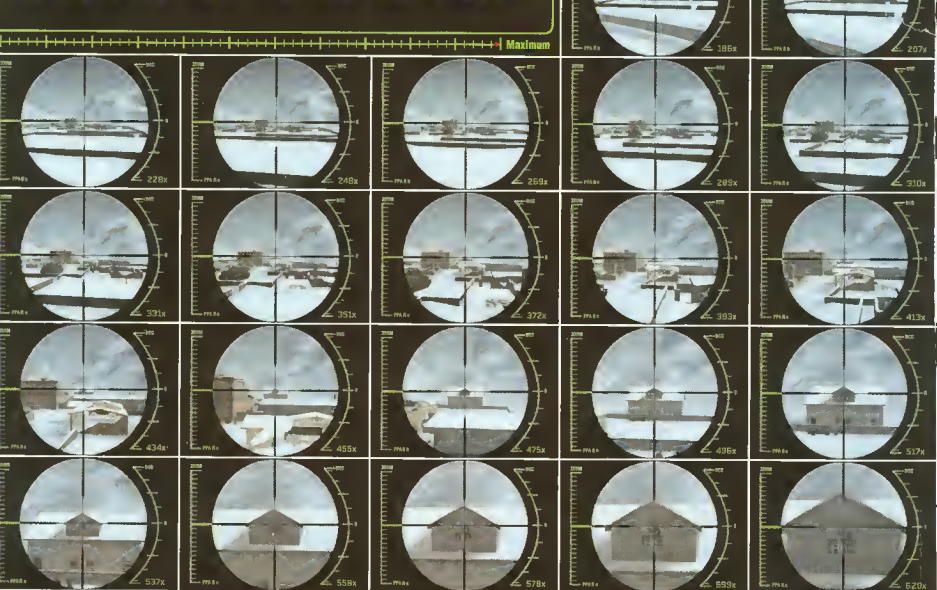
Welche Spiele Sie sich in diesem Jahr unbedingt ansehen müssen



B 90862 E



**Verliere nie dein Ziel aus den Augen...**



**PROJECT**

**Jetzt Demo downloaden! - [www.eidos.de](http://www.eidos.de)**

Im den Worten „I'm going in“ führt dich als Soldat in das Abenteuer, um die Welt vor einer nuklearen Katastrophe zu bewahren. Dabei musst du die am besten geeigneten Militärstützpunkte von vierlagigen Afrika bis in die Eiswälder von Rumänien infiltrieren. „Think your way in, shoot your way out“.

**Realistic K&C**, das auf jede deine Aktionen blitzschnell und überlegt reagiert.

**Zu deiner Ausrüstung gehören:** modernste Stützpunktwaffen und die Stummfanten der NATO

**Beratung der Spielentwickler durch ehemalige SAS-Agenten und Militärexperten**

Project IGI™, Developed by Innerloop Studios Limited. © and Published by Eidos Interactive Limited 2000. All Rights Reserved.



**EIDOS**  
INTERACTIVE  
[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

# TUGENDWÄCHTER

**F**rohe Botschaft aus dem Deutschen Bundestag: Das verstaubte Rabattgesetz wird endlich eingemottet. Wie, Sie glauben, das hätte nichts mit uns zu tun? Von wegen. Schon in ein paar Monaten sind Sie wahrscheinlich gut beraten, wenn Sie bei Ihrem nächsten Einkaufsummel einen befreundeten Teppichhändler mit zum nächsten Spiele-Shop zerren. Der könnte dann für Sie feilschen wie ein Weltmeister. »Was, 100 Mark für «Bleck & White»? Das ist mir zu teuer. Da müssen Sie mindestens noch ein »Anno 1602« draufsatteln«. Noch mehr Spiele fürs gleiche Geld erwarten uns. Zum Beispiel Angebote, wie Sie im Ausland längst gang und gäbe sind, etwa »Wer zwei Spiele kauft, bekommt ein drittes gratis«.

Tja, eigentlich brauchen wir uns dann vorm Spiele-Mekka USA nicht mehr zu schämen. So erreicht uns von dort eine Meldung, die alle BPS-geplagten Spieler vor Schadenfreude losprusten lassen dürfte. Klar ist, dass hier zu Lande die (echte oder vermeintliche) Brutalität mancher Spiele unseren professionellen und selbst ernannten Tugendwächtern ein echter Dorn im Argusauge ist. Aber falls Sie das

trösten sollte: Dem amerikanischen Spielefreund geht's auch nicht besser. Die dortigen Moralapostel drücken zwar beim Thema Gewalt manchmal arg viele Hühneraugen zu, sind aber dafür in Sachen Sexual-Moral-katholischer als der Papst. Diese leidvolle Erfahrung machte bereits vor Jahresfrist Eidos mit »The Nomad Soul«. Dort wurde eine allzu gewagte Tanzszene extra wegen der prüden Amis entschärft. Und nun hat es Interplay erwischt. Wagt es die Heldin von »Giants« in der deutschen Version doch glatt, »Oben-ohne« durch die Landschaft zu tigern. So viel Unmoral wollte man den amerikanischen Bieder-Bürgern nicht zumuten und verpasste ihr in der US-Version lieber einen BH. Da dürfte es wohl niemanden mehr wundern, dass selbst familienfreundliche Adventures wie »Flucht von Monkey Island« in den Staaten mit Warnaufklebern versehen werden müssen. Die weisen dann vorsorglich darauf hin, dass im Spiel das sündige Frevelwort »Alkohol« vorkommt.

Wenn das so weitergeht, werden vielleicht bald die amerikanischen Spieler nach deutschen Importversionen Schlangenhaut stehen. Und dann müssten wir hier echt mal ein Fass aufmachen. Hups – mit BSE-freiem Bio-Sprudel natürlich ...

Ihr PC-Player-Team



Hinten (v.l.n.r.): Angela Fischer, Udo Hoffmann, Luc Martin, Manfred Dui, Damien Kraus, Thomas Werner, Siegfried Käßler, Vorn sitzend (v.l.n.r.): Stefan Seidel, Martin Schmelle, Joachim Riez, Ganz vorn: Joe Nittelback



Nicht nur für FKK-Fans: **Giants** bietet ein nicht nur innovatives, sondern auch witziges und spielerisches neues Konzept. Mehr

ab Seite 78



Umstritten und fetzig. **Quake 3 Team Arena Add-on** richtet sich vor allem an Hardcore-Fans. Warum, erfahren Sie

ab Seite 112



Das Strategiespiel für **Trekker** geht in die zweite Runde. Was wurde verbessert, was ist noch genauso?

ab Seite 106

## VOLLVERSION

Tolle Sache – das erste funktionierende 3D-Strategiespiel **Myth - Kreuzzug ins Ungewisse** finden Sie in diesem Monat auf der Heft-CD.

ab Seite 9



**PCPLAYER**

PC Player gehört zur internationalen PC-Gamer-Familie des Future Networks – einem der weltweit führenden PC-Spielezeitschriften-Konzerne.

**PC GAMER**

DEUTSCHLAND USA ENGLAND FRANKREICH ITALIEN HOLLAND POLEN



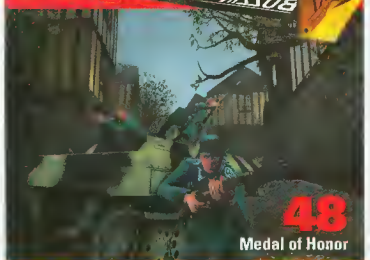
PCPLAYER

# INHALT



44

F1 Racing Simulation 3



48

Medal of Honor



56

Special Online-Spiele

## Titelstory 36 Neverwinter Nights

### NEWS

- 18 LETZTE MELDUNGEN
- 19 GEWINNER WEIHNACHTS-WETTBEWERB
- 32 CHRIS ROBERTS IM INTERVIEW
- 20 ACE OF ANGELS
- 20 CULTURES-MISSIONS-CD
- 22 GANGSTERS2: VENDETTA
- 18 GOTHIC
- 18 SCHIZM
- 20 STARTOPIA
- 22 WIZARDRY 8

### SPECIALS

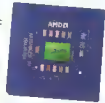
- 61 ARCANITY
- 59 ATRIARCH
- 61 HERO'S JOURNEY
- 60 HORIZONS: EMPIRE OF ISTARIA
- 57 MOTOR CITY ONLINE
- 60 NEOCRON
- 56 ONLINE-SPIELE:
- 58 PROJECT ENTROPIA
- 59 SHADOWBANE
- 57 SOVEREIGN
- 62 SPIELE AUSBLICK: DIE KNALLER 2001
- 61 STARPEACE
- 60 ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN
- 61 WARHAMMER ONLINE
- 60 WORLD WAR 2 ONLINE

### PREVIEWS

- 52 BUNDESLIGA MANAGER X
- 44 F1 RACING SIMULATION 3
- 46 ICEWIND DALE: HEART OF WINTER
- 48 MEDAL OF HONOR
- 50 MYST 3: EXILE
- 36 NEVERWINTER NIGHTS **Titelstory**
- 47 ONI
- 54 SERIOUS SAM
- 43 ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN

### HARDWARE

- 165 ANLAUF
- 166 HARDWARE-NEWS
- 167 KAUFEMPFEHLUNGEN
- TEST: CREATIVE D.A.P. JUKEBOX
- 170 TEST: SOUNDBLASTER LIVE PLATINUM 5.1
- 172 PENTIUM 4 VS. ATHLON THUNDERBIRD 1,2 GHZ
- 176 KEINE PANIK: EMULATOREN SPECIAL
- 178 TECHNIK TREFF
- 180 LAN-PLAYER



Im Duell: Athlon und Pentium.

172





## RUBRIKEN

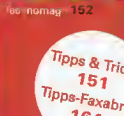
- 189 BIZARRE ANWENDUNG
- 27 BUG REPORT
- 8 CD-ROM-INHALT
- 3 EDITORIAL
- 164 FAX-TIPPSABRUF
- 182 FETISCH.COM
- INTERNET ADRESSEN FÜR SPIELE
- MERREGNON
- TODESURSACHE: MORD
- POWERPLAY.DE
- 196 FINALE
- 125 HALL OF FAME
- 28 HITPARADEN
- 91 HOTLINES
- 26 IMPRESSUM
- 117 INSERENTENVERZEICHNIS
- 24 KREUZWORTRÄTSEL: AIR-BRUSH-PC ZU GEWINNEN
- 26 LENHARDT LÄSTERT
- 192 LESERBRIEFE
- 30 NACHSPIEL: DEUS EX
- 29 PC PLAYER ZEITSCHLEIFE
- 119 TOP ODER FLOP
- 34 RELEASE-LISTE
- 76 PC PLAYER PERSÖNLICH
- 77 SO WERTEN WIR
- 126 SPARSCHWEIN
- 188 SURFBRETT
- 119 SPIELE-KAUFEMPFEHLUNGEN
- 31 UNTER UNS: DAVE PERRA
- 195 VORSCHAU

## SPIELETESTS

- 100 ADLERTAG
- 89 ALARM FÜR COBRA 11
- 84 AMERICA: NO PEACE BE YOUND THE LINE
- 96 BLAIR WITCH VOLUME 3: THE ELLY KEDWARD TALE
- 109 CHICKEN RUN
- 117 DARTS: DIE SPIELE-KOLLEKTION
- 101 DAVE MIRRA
- FREESTYLE BMX
- 116 DINOSAURIER
- 86 EVERQUEST: THE SCARS OF VELIOUS
- 88 FLY 2K: GERMAN EDITION
- 111 FREEDOM: FIRST RESISTANCE
- 102 GENESIS
- 78 GIANTS CITIZEN **Titelstory**
- KABUTO
- 104 GROMADA
- 102 GROUCH
- 90 GROUND CONTROL: DARK CONSPIRACY
- 83 HALF-LIFE GENERATION 2
- 99 HELBOY DOGS OF THE NIGHT
- 86 HITMAN CODENAME 47 (DEUTSCH)
- 105 KAO THE KANGAROO
- 88 KÖNIG ARTUS: DIE RITTER DER TAFELRUNDE
- 118 LASER ARENA
- 110 PACIFIC COMBAT PILOT
- 94 PROFESSOR TIM: DIE RÜCKKEHR DER VERRÜCKTEN WERKSTATT
- 112 QUAKE 3: TEAM ARENA ADD-ON
- 104 RTL SKISPRINGEN
- 116 SACRIFICE (DEUTSCH)
- 118 SIMON THE SORCERER'S PINBALL
- 98 SPACE EMPIRES 4
- 117 STAR TREK: THE FALLEN (DEUTSCH)
- 106 STARFLEET COMMAND 2
- 104 SUPERCROSS KINGS
- 89 TIGGERS HONIGJAGD
- 93 TYPING OF THE DEAD, THE
- 95 VIRTUAL POOL 3
- 116 VYRUZ
- 90 WACKY RACES
- 89 WENDY: GEHEIMNIS UM SÖREN
- 110 WINGS OVER CHINA
- 92 X-PLANE



## PLAYER'S GUIDE



Tips & Tricks  
151  
Tipps-Faxabruf  
164



134  
Tomb Raider:  
Die Chronik

# BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 255

TELEFONISCH VON 8.30 - 20.00 UHR (SA. + SO. 9.30 - 18.00) UHR BESTELLEN ...

## AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

### Colin McRae Rally 2.0



PC GAMES  
Art. Nr. PCCD3392  
EINKAUF  
DM 79,95

### Patrizier II



PC GAMES  
Art. Nr. PCCD3386  
EINKAUF  
DM 89,95

### Gunman Chronicle



PC GAMES  
Art. Nr. PCCD4537  
EINKAUF  
DM 69,95

### Alice



PC GAMES  
Art. Nr. PCCD3430  
EINKAUF  
DM 89,95

joypad X 6-32 M	DM 29,95	Sig Brother 2	DM 29,95
LR 360 Modena Pro	DM 189,95	Black & White	DM 89,95
LR 360 Modena	DM 129,95	Blair Witch Project 2	DM 54,95
LR Ferrari FF8 m. Pedale	DM 239,95	Blissflux Offroad	DM 79,95
LR Ferrari m. Pedale	DM 99,95	C&C AlarmBot 2	DM 89,95
3D Prophet II GTS	DM 829,95	C&C AlarmBot 2	DM 89,95
3D Prophet II MX	DM 339,95	Call to Power 2	DM 74,95
LR K4 Force Wheel	DM 239,95	Call to Power 2 EV	DM 79,95
Moss Sound Music	DM 29,95	Carnagion TDR 2000	DM 79,95
Top Gun Fox 2 Pro	DM 89,95	Cultures Entd. Winlands	DM 79,95
Top Gun Afterburner	DM 139,95	CSC 3 Megabot	DM 79,95
Top Gun FF8 Afterburner	DM 219,95	Chicken Run	DM 84,95
MS Game Voice Hawk USB	DM 99,95	Colin McRae Rally 2.0	DM 79,95
Game Gallery 2	DM 39,95	Dakotana	DM 69,95
444 Evolution	DM 69,95	Dark Projekt 2	DM 79,95
Age of Empires II Conquer	DM 54,95	Dave Mirza Freestyle BMX	DM 69,95
Ansoft III	DM 89,95	Delta Force 3 Land Warrior	DM 89,95
Autobahn Raser 3	DM 54,95	Delta Force 3 US	DM 119,95
Alkens Artifact	DM 79,95	Demonworld II	DM 79,95
Aladdin Nasiras Rache Jr.	DM 69,95	Deus Ex	DM 89,95
Alice	DM 89,95	Die Sims	DM 89,95
Anachronox	DM 74,95	Die Sims: Das volle Leben	DM 39,95
Army Men Sarges Heroes	DM 59,95	Dino Crisis	DM 69,95
Ansoft II	DM 69,95	Diablo II	DM 89,95
817 Flying Fortress II	DM 74,95	Diablo II L.E.	DM 89,95
Baldur's Gate 2	DM 79,95	Dirt Track	DM 79,95
Baldur's Gate 2 US	DM 129,95	Der Meistertrainer	DM 89,95
Battle Isle IV	DM 89,95	Der Patrizier 2	DM 89,95
BattleShip 2	DM 69,95	Die Flucht v. Monkey Island	DM 89,95
Bluthorn 2000 Die Trophy	DM 39,95	Die Glöbe	DM 89,95

## DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION ERREICHT!

gameplay, Joysoft und der Theo Kraz Versand haben sich zum größten Spiel-Anbieter Deutschlands zusammengeschlossen. Und das heißt die allernuesten Spiele für alle Systeme, jegliches Zubehör, kinderleichtes Bestellen und superschnelle Lieferung. Wir wissen wie's geht. Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.

Die Stedler 4	DM 79,95	Heroscher des Olymp: Zeus	DM 89,95
Die Sternfabrik v. Catán	DM 74,95	Hilman Codename 47	DM 79,95
Die Wölfer 2	DM 89,95	Homeworld II Catademy	DM 54,95
Donald Duck Quack Attack	DM 69,95	Hugo d. Geh. d. Sonnen	DM 49,95
Dschungelbuch/Groove Par.	DM 59,95	Iceland Dale Add-On	DM 49,95
Ducat	DM 59,95	In Cold Blood	DM 79,95
European Super League	DM 59,95	Invasion Deutschland	DM 54,95
F1 Championship S2000	DM 79,95	Industriegigant 2	DM 89,95
F1 Official Team Manager	DM 79,95	Insane	DM 79,95
F1 World Grand Prix 2000	DM 84,95	Invasion Deutschland	DM 54,95
FIFA 2001	DM 89,95	Jagged Alliance 2 1/2	DM 69,95
Frontschweine	DM 79,95	Kicker 2	DM 69,95
Fur Fighters	DM 59,95	Kleopatras Königin d. Nils	DM 44,95
Galaga - Target Earth	DM 34,95	Kiss Psycho Circus	DM 79,95
GameMaker 2000 Pro	DM 89,95	MS Truck Racing	DM 79,95
Grand Prix 3	DM 89,95	Mesiah	DM 39,95
Glants	DM 79,95	Metal Gear Solid	DM 69,95
Corasus: Lost Souls	DM 79,95	Metal Gear Solid/englisch	DM 79,95
Gothic	DM 79,95	Mohd	DM 79,95
Gunman Chronicles	DM 69,95	Monkey Island Collection	DM 29,95
Gunman Chronicles uncut	DM 69,95	Morohunipad 2	DM 24,95
Gunslip	DM 79,95	MS Casino Mirage Resorts	DM 54,95
Gunko	DM 79,95	MS Mech Warrior 4.0	DM 89,95
Half Life Gen. Pack V2	DM 49,95	MS Starlancer	DM 79,95
Heavy Metal FAKK2	DM 79,95	MS Crimson Skies	DM 79,95
Heist	DM 79,95	MS Mega Racing Games	DM 54,95
Heros Ch. Warlords Westl	DM 44,95	NRA Live 2001	DM 89,95
Heros Ch. Conquest Under	DM 44,95	Need for Speed Motor City	DM 79,95
Heros Ch. Master Element	DM 44,95	No One Lives Forever	DM 79,95
Heros Ch. Clash Dragons	DM 44,95	No One Lives Forever US	DM 129,95



PC GAMES  
Art. Nr. PCCD3384  
EINKAUF  
DM 64,95



PC GAMES  
Art. Nr. PCCD3387  
EINKAUF  
DM 79,95



PC GAMES  
Art. Nr. PCCD3387  
EINKAUF  
DM 89,95



PC GAMES  
Art. Nr. PCCD3384  
EINKAUF  
DM 84,95



PC GAMES  
Art. Nr. PCCD3384  
EINKAUF  
DM 64,95



PC GAMES  
Art. Nr. PCCD3387  
EINKAUF  
DM 79,95

# Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

**INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE**

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

## DAS TOP SPIEL DES MONATS

## No one Lives Forever



## PC GAMES

Art. Nr. PCC03531

ERHÄLTLICH

Pacific War: Air Combat	DM 69.95	<b>Rune</b>	DM 74.95
Panzer General Barbarossa	DM 72.95	<b>Sacrifice</b>	DM 79.95
Pizza Connection 2	DM 89.95	<b>Sheep</b>	DM 74.95
Play the Games 3	DM 69.95	<b>Simon &amp; Sorcerer 30</b>	DM 79.95
Pro Rally 2001	DM 79.95	<b>Seven Years' Itch of Drinkies</b>	DM 79.95
Planescape: Gzawk	DM 19.95	<b>Siedler Heide für Diebe</b>	DM 19.95
Torment	DM 19.95	<b>St. Tr. Voyager Elite Force</b>	DM 79.95
Pro Rally 2001	DM 59.95	<b>Star Trek New Worlds</b>	DM 69.95
Project: G.I.	DM 79.95	<b>StarCraft</b>	DM 84.95
PullerAlarm	DM 49.95	<b>Symon Car</b>	DM 79.95
Rainbow Six Urban Operation	DM 39.95	<b>Squad Leader</b>	DM 69.95
Resident Evil 3: Nemesis ed.	DM 39.95	<b>Starfleet Command 2</b>	DM 69.95
Return to Eldorado	DM 49.95	<b>Starship Troopers</b>	DM 69.95
Unlucky Spear Leader	DM 59.95	<b>Star Trek: The Next Warp 2</b>	DM 79.95
RTL Shopping	DM 59.95	<b>Stund Treppen</b>	DM 69.95

## Portofreie Sonder-Lieferung\*

- WU** Preishammer - aktuelle  
Top-Spiele zum Spitzenpreis
- TOP** Top Spiel
- JUST** Jetzt vorbestellen –  
zum Release-Datum spielen

**2.1 Bundle – all inklusive**

- Budget – Spiele-Klassiker zum Sonderpreis**  
**Neuheiten – ab sofort erhältlich**  
**Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!**

Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kompletten Katalog an.

**Lieferung innerhalb Deutschlands, Versandkosten:** Post-Nachnahme 2,95 DM zzgl. NN-Gebühr UPS-Nachnahme 16,50 DM (Vorkurs nur Euroschick bis 200,- DM) oder Kurierleistung 3,95 DM. Bei einem Auftragsvolumen von 3 Artikel erfolgt die Lieferung Postanfert, Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladungen können variieren. Alle Angaben solange Vorrat reicht.

**Die Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachschneidegebühren. Jedoch:** Bei Nachnahme Bestellungen zahlen die Zustellgebühren der Post. Lieferung postfrei/Nachnahme = Bestellzahlen nur DM 1,- Zustellgebühr.

Sudden Strike/englisch

Walt's 2 Elite Edition	DM	59,95	
<b>Techno Hammer</b>	DM	89,95	
The Final Curse	DM	79,95	Anno 1602
The Grinch	DM	69,95	Byzantine
The Longest Journey	DM	79,95	Concordias - HPL JC
The Mummy	DM	69,95	Dark Project JC
Theme Park World	DM	69,95	Driver
Theme Park® & The Hospital CL	DM	29,95	Dungeon Keeper 1
Tiger Woods 2001	DM	79,95	Fighter Pilot
Timeline	DM	79,95	Forsaken
Tomb Raider: Die Chronik	DM	64,95	Galibier Gold 3 Colord
Tom Haw's 2	DM	69,95	Genesis Evolution
Totally Unreal SP, Edition	DM	49,95	Grand Theft Auto 1
Trilbes 2	DM	74,95	Grand Theft Auto 2
Trilbes 2 US	DM	129,95	Hattrick Wins
Tombsense 1882	DM	39,95	Homeworld
Uefa Soccer 2001	DM	74,95	Kaiser Talki
Ultima 9 World Edition	DM	69,95	M.A.X.
Virtual Pool 3	DM	59,95	M.A.X. 2
Vampire: Die Maskerade	DM	79,95	Monkey Island Collection
V-Rally 2 Expert Edition	DM	69,95	Moonhushpad 2
Warm Up GP2001	DM	49,95	Nations Fighter Command
War of Wonders® Perfect Racing	DM	49,95	Outpost
Wer wird Millionär?	DM	64,95	PC Games Collection Vol. 2
Werner: Asphaltbrenner	DM	79,95	Räts.d.Master.Lux@Onnburger
Wizard & Warriors Lm, Ed.	DM	99,95	Santarium
Wizards & Warriors	DM	79,95	Symphonihd.de 2
Woody Woodpecker Racing	DM	69,95	System Shock 2
Worms World Party	DM	69,95	Total Annihilation
Wheel of Time	DM	69,95	Theme Park & Theme Hosp. CL
You don't Know Jack 3	DM	29,95	UEFA Championsleague 98/99

## Sacrifice



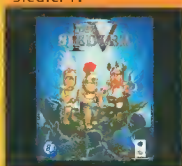
## PC GAMES

Art. Nr.: PCCD394

ERHALTLICH

DM **79.95**

## Siedler IV



## PC GAMES

Art Nr. PCCD335

ERHÄLTLICH

DM **79.95**

## Rune



## PC GAMES

Art. Nr. : PC/CD378

ERHÄLTICH

DM 74.95

## lagged Alliance 2.5



## PC GAMES

Art. No. PCCD44S

ERHÄLTICH

DM **69.95**

gameplay™

## THE GATEWAY TO GAMES



## DINHALT

Neben dem »mytheriösen« Kreuzzug erwarten Sie diesmal unter anderem rekordverdächtige 15 Patches.

## JEWELCASE-INLAY

Wer trotz unserer tollen neuen CD-Hüllen nicht auf eine Klar-sichtbox zum Aufbewahren seiner CDs verzichten möchte, kann sich die CD-Inlay-pdf auf CD A ausdrucken und für sein Jewelcase nutzen.

## CD A

## Demos

(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS)  
Exklusiv-Demo: Serious Sam Test 2  
Demos:  
Colin McRae Rally 2  
Diablo 2 Shareware  
Midtown Madness 2  
Severance: Blade of Darkness

## Videos

(befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS)  
Multimedia Lesorbriere  
Testplayer  
Counter Strike  
Guets  
Preview Player:  
Startopia  
Trailer  
Anarchy Online  
Diablo 2 Expansion  
Tribes 2

## Servicedateien

(befinden sich im Verzeichnis \SERVICE)  
Adobe Acrobat Reader  
CD-Inlay (m.pdf-Format)  
DirectX 7.0a  
Gamer's Arcade 1.0  
Jurtkum 6.1.2  
Winzip 8.0  
Windows Media Player 7



**PC Player Datenbank**  
(befindet sich im Verzeichnis \DATABASE)  
Alle Wertungen seit der Erstausgabe

**Special**  
(befinden sich im Verzeichnis \SPECIAL)  
Exklusiver Megarock-Song im mp3-Format  
Der Herr der Pilze (Werbespot für Dre Völker 2)

## CD B

**Vollversion**  
(befindet sich im Stammverzeichnis der CD)

## Myth: Kreuzzug ins Ungewisse

**Demos**  
(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS)  
American McGee's Alice  
Tomb Raider: Die Chronik

**Patches**  
(befinden sich im Verzeichnis \PATCHES)

Baldur's Gate 2 Patch Englisch  
Baldur's Gate 2 Patch International  
Battle Isle: Der Androsia Koalition v1.05  
Call to Power v1.1  
Colin McRae Rally 2 v1.05  
Delta Force: Land Warrior Update  
Doom Ex v1.014 Multiplayer US



Ground Control v1.0.1.1 Deutsch  
Ground Control v1.0.1.1 Englisch  
Hinterland: Ordernum 4 Service Pack 1  
No One Lives Forever Update #1  
Sacred Beta Patch v1.0  
Sea Dogs v1.02  
Star Trek Voyager: Elite Force v1.1  
Wizards & Warriors Beta Patch v1.00

CD-ROM  
SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am leichtesten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 9x/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Anpassen können Sie sich das Menü über das Programm CD-RXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Mischen Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmdateien. Deren Namen Sie die Installationsdateien. Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftretenden Problemen suchen Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

cdrom@pcplayer.de.

Zu beachten sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH  
Redaktion PC Player,  
Stichwort:  
CD-ROM 2/2001,  
Rosenheimer Str. 145b  
81671 München

## EXKLUSIV-DEMO

## CD A

## SERIOUS SAM



**B**allern wie Anno dazumal: Befreit von modernen Spielereien wie Schleichen, Taktik oder gar Realismus fühlt man sich in Serious Sam in die frühen Neunziger Jahre zurück versetzt. Damit diese Rückbesinnung nicht zur visuellen Durststrecke verkommt, überrascht uns die kroatische Entwickler-Crew mit einer erstklassigen Grafikengine, riesigen Levels und einer ganzen Armee furchterregender Gegner.

Bei solchen Vorgaben wird es Sie dann auch nicht weiter stören, dass von einer Hintergrundgeschichte abgesehen von einigen Funksprüchen wenig zu hören ist. Das kann sich zwar noch ändern, schliesslich handelt

es sich hierbei nicht um eine eigentliche Demo, sondern um eine fortgeschrittene Beta-Test-Version.

Bis zur finalen Schliessung müssen sich nostalgische Ballermänner und -frauen leider noch bis im Frühjahr gedulden.

**GENRE:** 3D-Action **HERSTELLER:** Croteam/Take 2 **ERFORDERLICH:** Pentium III/300, 32 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 112 MByte; auf CD A

## VOLLVERSION

CD B

## MYTH: KREUZZUG INS UNGEWISSE



Neues, faszinierte dafür aber mit ihrer aufwändigen Ausführung durch ein professionelles Zeichentrickstudio.

Überraschenderweise hat Myth in der vorliegenden Vollversion auch heute noch wenig von seinem Reiz verloren. Zwar sind moderne 3D-Grafiken unterdessen fester Bestandteil vieler Strategicals, doch kaum eines davon erlaubte bisher eine ähnlich unkomplizierte Steuerung. Dazu kommen gute Übersicht und eine ausgeglichene Mischung wohlüberlegter Taktik und hektischer Schlachten-Action. Ein Tutorial sollte auch schichternen Generalitäts-Aspiranten die Scheu vor der ersten Schlacht nehmen. Für zusätzliche Informationen liegt der CD das Original-Handbuch im .pdf-Format bei.

Wer sogar noch eine alte 3Dfx-Karte besitzt, kommt zudem in den Genuss früher 3D-Beschleunigung. Allerdings verursachen einige neuere Kartenmodelle damit Schwierigkeiten, weshalb es nötig sein kann, die Hardware-Beschleunigung vor dem Spiel (unter Systemsteuerung - Anzeige - Einstellungen - weitere Optionen - Leistungsmerkmale) ganz auszuschalten. (fluc)

## DIE WICHTIGSTEN TASTATURBEFEHLE

W	S	Kamera vor und zurück
W	X	Kamera nach links und rechts
O	E	Umkreisen eines Punktes
A	D	Nach links und rechts schwenken
C	V	Ein- und auszoomen
H		Kamera auf Einheit zentrieren
F	-	Formationen auswählen
J		Versuchen
J		Rückzug
W		Wegpunkte bestimmen
T		Besondere Fähigkeiten einsetzen



Wir haben  
Schon besser: In dichter Formation bieten Sie den Monstern weit- aus weniger Angriffsfläche.

ten Leute von Bungie Software gleich in mehrfacher Hinsicht ungewisses Neuland. Es war der erste PC-Titel des Teams, das bislang ausschließlich schnelle 3D-Shooter programmiert hatte. Trotzdem war »Myth« angereichert mit jeder Menge Innovationen und sorgte für helle Begeisterung sowohl bei Strategie-Cracks als auch bei Genre-Neulingen. Dafür sorgten neben der spektakulären 3D-Grafik solche motivierende Spielelemente wie der rollenspielerartige Aufstieg erfahrener Einheiten, taktische Schlachtformationen oder die aufwändige Physik-Engine.

Diese ermöglichten dem Spieler bei geschickter Ausnutzung seiner Einheiten und des Geländes selbst in aussichtsloser Situation noch die Möglichkeit, das Blatt zu seinen Gunsten zu wenden. Die für einen Strategietitel ungewöhnlich detaillierte Hintergrund-story bot mit ihrem stereotypen Konflikt zwischen Gut (Sie) und Böse (die Horde der Untoten) zwar wenig

GENRE: Strategie HERSTELLER: Eidos Interactive, 1997  
ERFORDERT: Pentium 90, 16 MByte RAM, Windows 9x, DirectX  
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 30 MByte SPIEL AUF: CD B

## COLIN MCRAE RALLY 2

Von Udo Hoffmann wurde dieser Titel in der letzten Ausgabe zur neuen Genre-Referenz gekürt. Mit der Demoversion erhalten Sie nun die Gelegenheit, festzustellen, ob Ihr Vertrauen in unsere Wertungen gerechtfertigt ist. Nicht etwa, dass wir uns da Sorgen machen müssten, denn auch in der Demo überzeugt der zweite Colin mit brillantem Fahrgefühl auf zwei abwechslungsreichen Strecken. Die Balance zwischen Spielspaß und Realismus stimmt sowohl im Arcade-Modus (gegen andere Fahrer) als auch in der eigentlichen Rallye.



**GENRE:** Rennspiel **HERSTELLER:** Codemasters **ERFORDERT:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte  
**BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 31 MByte; auf CD-A



## DIABLO 2 SHAREWARE

De scheint der Teufel seine Hand im Spiel gehabt zu haben: gerade noch rechtzeitig zum Fest der Liebe veröffentlichte Blizzard endlich doch noch eine Demoversion des Rollenspiel-Bestsellers. Als Shareware dekklariert, erlaubt diese den wenigen Nichtbesitzern von »Diablo 2«, mit einem Barbaren den ersten Akt des Spieles bis zum Kampf gegen »Blood Raven« durchzustehen. Zwar bleiben dem guten Recken das Erlernen ein Großteil seiner Fähigkeiten verwehrt – genau so wie auch der Mehrspieler-Modus – trotzdem büßt die Demo wenig vom Suchtpotenzial der Vollversion ein und dürfte damit auch noch die letzten Ungläubigen zu Diablos Kunden machen.

**GENRE:** Action-Rollenspiel **HERSTELLER:** Blizzard/Havas  
**ERFORDERT:** Pentium 233, 32 MByte RAM, Windows 9x  
**BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 128 MByte; auf CD-A



## MIDTOWN MADNESS

Bill Gates kann's nicht lassen: Auch mit dem zweiten Teil von »Midtown Madness« verführt er Abertausende von Spielern dazu, jegliche Verkehrsregeln zu missachten und stattdessen die Straßen virtueller Weltstädte zur akuten Gefahrenzone verkommen zu lassen. Bei der vorliegenden Probefahrt werden Sie dazu aufgefordert, im hügeligen San Francisco anderen Verkehrsteilnehmern vorsätzlich die Vorfahrt zu rauben. Von Blechschäden und andere Lappalien dürfen Sie sich dabei nicht aufhalten lassen. Da ist es doch erfreulich, dass Microsoft den Spieler im Hauptmenü darauf hinweist, dass der hier zelebrierte Fahrstil im realen Straßenverkehr nicht nachgeahmt werden soll.

**GENRE:** Rennspiel **HERSTELLER:** Microsoft  
**ERFORDERT:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte  
**BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 40 MByte; auf CD-A



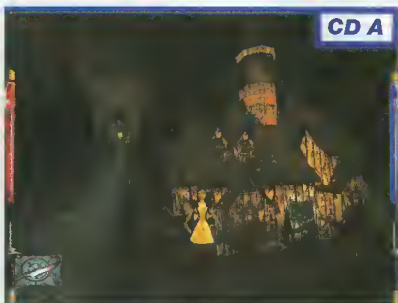


CD A

## SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

Andere Grafik-Engines mögen die fließendsten Animationen, die rundesten Wölbungen, die faszinierendsten Spezialeffekte oder die detailliertesten Texturen ermöglichen. Die Auszeichnung für die schönsten Schattenwürfe hingegen geht zweifellos an »Severance« vom wenig bekannten spanischen Entwickler Rebel Act. In der Demoversion dürfen Sie die damit erzeugte Atmosphäre gleich am eigenen Leib erfahren. Spätestens, wenn Sie beim Tragen einer Fackel in einem finsternen Kerker ob Ihrem eigenen Schatten an der Wand zu Tode erschrecken, werden Sie uns zustimmen. Ausserdem verfügt Severance über ein interessantes Kampfsystem. Zur gewöhnungsbedürftigen Steuerung des Spiels orientieren Sie sich am besten an der Tastenbelegung in den Spieloptionen.

**GENRE:** Action-Adventure **HERSTELLER:** Rebel Act/Codemasters  
**ERFORDERT:** Pentium II/360, 64 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte  
**BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 165 MByte; auf CD-A



CD A

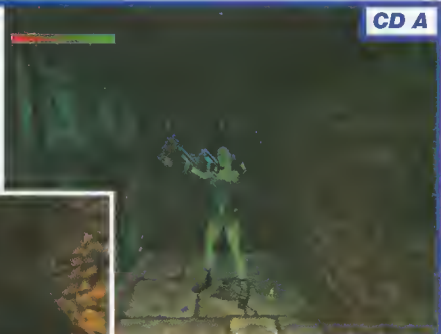
## AMERICAN MCGEE'S ALICE

Kaum jemandem ist bisher eine originalgetreuere, grafisch bessere Umsetzung der bizarren Phantasiewelt von Lewis Carrolls Wunderland gelungen, als dem Team um American McGee. Anstatt sich von Disneys bunter Zeichentrickversion vereinnahmen zu lassen, blieb man des Autors düsterer Vision in seiner verdrehten Pracht treu. Als Alice werden Sie in dem Action-Adventure nunmehr zum dritten Mal ins Reich der Herzkönigin gerufen, nur um festzustellen, dass jene zwischenzeitlich endgültig durchgedreht ist. In unserer Demo wird es Ihnen zwar nicht möglich sein, das Wunderland zu befreien, doch nach diesen ersten Levels werden Sie kaum mehr in die reale Welt zurückkehren wollen. Als klassisches 3D-Action-Adventure wird Ihnen zumindest die Steuerung von Alice gleich vertraut vorkommen.

**GENRE:** Action-Adventure **HERSTELLER:** Rogue/Electronic Arts  
**ERFORDERT:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte  
**BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 87 MByte; auf CD-B

## TOMB RAIDER: DIE CHRONIK

In der Rolle von Lara dürfen Sie in dieser Demo gleich selbst beweisen, dass die Gute dem Gerücht, sie würde angesichts jüngerer Konkurrenz dem alten Eisen zugehören, mehr als nur zwei Argumente entgegensetzen hat. Die Tatsache, dass sich ihre Abenteuer anlässlich Ms. Crofts Beerdigung nur noch in den Anekdoten ihrer hinterbliebenen Freunde abspielen, erleichtert die Sache nicht gerade. Nach Beendigung der Handvoll Demo-Levels können Sie zumindest für sich selbst entscheiden, ob Lara ein für alle Mal begraben und vergessen werden sollte, oder ob ihr pünktlich zur nächsten Weihnachtzeit eine wunderbare Auferstehung widerfahren soll.



CD A

**GENRE:** Action-Adventure **HERSTELLER:** Core/Eidos  
**ERFORDERT:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 30 MByte; auf CD-B

# PCPLAYER

## LESE-PERLEN

In Ihrer PC Player-Sammlung klafft eine Lücke? Das muss nicht sein. Hier sehen Sie auf einen Blick, was Sie verpasst haben...

### PC PLAYER 1/2001

#### Heft-Highlights

Preview: Z-Stet Goldens  
Preview: Throne of Darkness  
Special: Online-Spiele  
Special: Jahresrückblick 2000  
Nachspiel: GP 3  
Im Test: Alito vs. Lara  
Im Test: Counter-Strike  
Im Test: Colin McRae Rally 2  
Im Test: Mech Warrior 4  
Hardware: PC im Eigenbau  
Hardware: CPU-Kühler  
Player's Guide: Escape from Monkey Island

#### CD-Highlights

Versionen: Ultimate Online: Renaissance  
Special: Counter-Strike 1.0  
Test-Player: Colin McRae Rally 2  
Test-Player: No One Lives Forever



### PC PLAYER 12/2000

#### Heft-Highlights

Preview: Diablo 2 Expansion  
Preview: Emperor: Battle for Dune  
Special: Wünsche für den Geheimtisch  
Nachspiel: Diablo 2  
Im Test: Call to Power 2  
Im Test: Escape from Monkey Island  
Im Test: FIFA 2001  
Im Test: No One Lives Forever  
Hardware: Grafikkarten  
Hardware: Eingabegeräte  
Player's Guide: Rune

#### CD-Highlights

Versionen: Dantrop Dungeon  
Top Demo: Rune  
Test-Player: Hitman: Codename 47  
Test-Player: Insahe



### PC PLAYER 12/2000

#### Heft-Highlights

Preview: Delta Force: Land Warrior  
Preview: Colin McRae 2 vs. Pro Rallye 2001  
Special: Die neuen Spiele  
Nachspiel: Dalkatana  
Im Test: Baldur's Gate 2  
Im Test: Evil Islands  
Im Test: Gunmen Chronicles  
Im Test: Midtown Madness 2  
Hardware: Festplatten  
Hardware: Strategische Commander  
Player's Guide: Baldur's Gate 2

#### CD-Highlights

Exklusiv-Demo: Baldur's Gate 2  
Top-Demo: Escape from Monkey Island  
Test-Player: Baldur's Gate  
Test-Player: Midtown Madness 2



#### ADRESSE

Natürlich sind die Ausgaben nicht für immer vom Erdboden verschluckt. Zu bestellen gibt es die Logos bei unserer CSJ Abo-Verwaltung:

Telefon: (089) 209 55 138  
Fax: (089) 209 28 122  
E-Mail: future@csj.de

## Video-Clips

Sämtliche Videos liegen im MPEG-Format vor. Dies hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen. Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu auf den Menüpunkt »Videos« und wählen Sie auf der erscheinenden Liste das Gewünschte aus. Sie finden die Videodateien im Verzeichnis (VIDEOS) auf der CD-A. MPEG-Clips laufen am besten mit dem Windows Media Player, dessen aktuelle Version sich im Verzeichnis (SERVICE) auf derselben CD befindet.



## PCPLAYER DATENBANK

CD A

**A**lle Spieltests seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmierer und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der A-CD. Mit Hilfe der praktischen Suchfunktion können Sie sich einen oder mehrere Spieltest anzeigen lassen und den Text in einer Tabelle ansehen. In der Hauptansicht erfahren Sie nicht nur die damalige PC Player-Wertung, sondern auch jede Menge nützlicher Details zum Spiel. Zudem wird jeder neue Titel mit einem hübschen Screenshot illustriert. Ein Mausklick auf »Tipps« schließlich zeigt Ihnen, in welcher Ausgabe Sie nützliche Ratschläge zum angewählten Spiel finden.

Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie ihn einfach heraus. Bei Schwierigkeiten mit der Datenbank wenden Sie sich bitte an die links unten stehenden Adressen.



Future Verlag  
GmbH,  
Redaktion  
PC Player,  
Stichwort:  
Datenbank,  
Rosenheimer Str.  
145h,  
81671 München



## VIDEO DES MONATS

CD A

## GIANTS

Begleiten Sie unseren unerschrockenen Naturforscher Udo Hoffmann auf seiner unfreiwilligen Erkundung der bizarren Inselwelt von Giants. Bewundern Sie die mannigfaltige Fauna und Flora durch die Augen der hier gestrandeten Mecca, der eingeborenen Sea Reaper-Frau Delphi oder durch den Schlund des Inselriesen Kabuto und lernen Sie dabei die gegensätzlichen Bräuche und Sitten der drei Kulturen kennen und schätzen.



GENRE: Action-Strategie HERSTELLER: Planet Moon/Interplay INTERNET: [www.interplay.com/giants](http://www.interplay.com/giants)

## MULTIMEDIA LESERBRIEFE

In der diesmonatigen Ausgabe der MM-Leserbriefe versucht es Manfred mal wieder mit etwas Redaktions-Tuning. Ausserdem empfiehlt Onkel Stefan pädagogisch wertvolle Weihnachtsgeschenke, Thomas Werner analysiert den Effekt der täglichen kleinen Katastrophen des Redaktionsalltags auf den Aktienkurs und Larus kleiner Bruder Lars stellt sich vor.



# OIL TYCOON

Die 'brennend' interessante Wirtschaftssimulation.

**AB JETZT DREHST DU AN DER  
BENZINPREISSCHRAUBE...**

PC CD-ROM

[www.oil-tycoon.de](http://www.oil-tycoon.de)





# LETZTE MELDUNGEN

## KURZ NOTIERT

- Empire Interactive heißt Rowan Software «indiert», «MIG Alley».
- Activision arbeitet am Fun-Racer Super Car Street Challenge, der durch Großstädte wie München führt.
- JoWood schluckt Massive Development. Daren «Aquarone» kommt aber noch wie vor über Fishtank.
- THQ hat Captain: Der RTL Fesselnmanager wegen der hohen Budgets teils aus dem Verkauf zurückgezogen.

## Duke Nukem hat ein neues Zuhause



Weltweit sollen – laut Hersteller – mit «Duke Nukem»-Produkten über 120 Millionen Dollar Umsatz gemacht worden sein. Grund genug für Publisher Take 2 Interactive, sich die Rechte von Infogrames zu sichern. **Duke Nukem Forever** wird nun also über Take 2 herauskommen, angeblich noch 2001. Obwohl auch jetzt laut Firmenchef George Broussard für die Fertigstellung gilt: «When it's done.»

Kommt nun über Take 2 Interactive: Duke Nukem Forever.

## ZUM ERSTEN, ZUM ZWEITEN – UND ZUM DRITTEN!



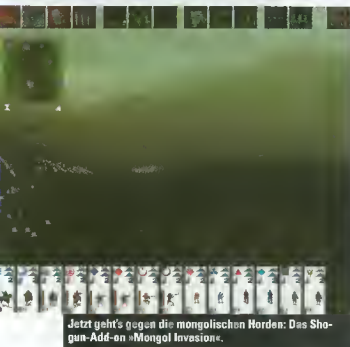
Das grafische Interface soll sich nicht zu sehr ändern, aber Einstiegsrunden entgegenkommen.

Gerade steht das Add-on zu «Jagged Alliance 2» in den Geschäften, da gibt Sir-Tech Kanada die Entwicklung an **Jagged Alliance 3** bekannt. Wie bei «Wizardry 8» steht auch hier noch kein Vertrieb fest, doch die Artworks und das Design sollen schon fertig ausgearbeitet sein. Es wird wieder einen Multiplayer-Modus geben, an den sich «Deadly Games»-Spieler noch wohliger erinnern werden. Dazu wollen die Programmierer den Einstieg erleichtern, aber trotzdem nichts von der Komplexität der Reihe aufgeben. Freunde der rundenbasierten Taktik-Simulation müssen sich aber auf längeres Warten einstellen: Publisher oder nicht, das Spiel wird frühestens Ende 2002 fertig.



Und nach wie vor müssen Sie Ihre Truppe aus diesem Angebot zusammenstellen.

## Der Shogun gegen Mongolen



Jetzt geht's gegen die mongolischen Horden: Das Shogun-Add-on «Mongol Invasion».

Trotz der geringen Verkaufszahlen von «Shogun – Total War» bringt Hersteller Dreamtime im Frühjahr die Missions-CD **Mongol Invasion** heraus. Hier treten Sie als Kublai-Kahn gegen Japan an oder verteidigen das Land der aufgehenden Sonne gegen die mongolischen Horden. Dazu stopfen die Designer noch ein paar historische Schlachten bekannter Daimos hinein – wer immer die auch gewesen sein mögen. Neue Einheiten wie die Sword Saints, Schlachtfeld-Ninjas, die koreanische Hilfsinfanterie und mongolische Reiter finden sich ebenfalls. Insgesamt erwarten den Spieler sechs neue Kampfrunden.

## LEISE RIESELT DER SCHNEE ...

Kein Scherz: Pünktlich zum Jahresausklang kommt für den «Kicker Manager 2» der «D.A.U.M.»-Patch heraus. Damit werden dem Manager von Heartline neue Zufallsereignisse hinzugefügt: So etwa das Problem mit verschrunpften Vereinsmitgliedern, die zudem eine plötzliche Leidenschaft für Friseurbesuche an den Tag legen. Oder wenn unvermutet kleine Kaiser auftauchen.

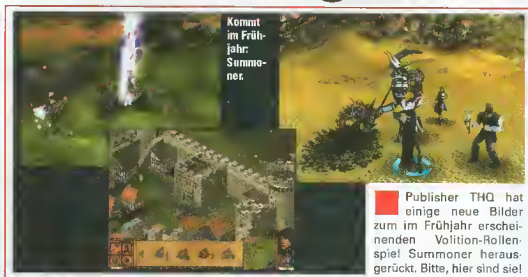
Dadurch verlieren Sie beispielsweise Werbeverträge; was die Abkürzung übrigens bedeuten soll, wollte Heartline nicht vor Redaktionsschluss verraten.



«Mami, was macht der Mann da mit dem Rohrchen?»

Das D.A.U.M. - Update

# Beschwörungsbilder



## DIEBHIEBE OFFLINE

Rund 20 Mark wird die CD-Version des zum kostenlosen Download angebotenen »Hiebe für Diebe« von Blue Byte kosten. Das Minispiel wird aufgewertet durch 42 Systemgeräusche, zwölf Siedler-Desktopicons und 17 Hintergrundbilder. Dazu kommen ICO- und WinAmp-Skins.



## Der Millennium-Bug

Von wenigen Spielen (eigentlich sonst gar keinem) sind wir so negativ eingenommen wie **Battlecruiser Millennium**. Nun kündigt Chef- (und einziger) Designer Derek Smart an, dass es auch Planetenoberflächen geben soll. Davon wollen wir auch Sie in Kenntnis setzen; sehen Sie sich das mal an.



## DER BURGEN-MANAGER

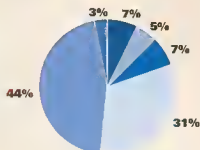
Take 2 bringt in diesem Herbst ein mittelalterliches Aufbauspiel, in dem eine der wichtigsten Rollen spielt: Eine möglichst große, schöne Burg zu bauen. Daher heißt das Spiel auch **Stronghold**. Je größer die Festung, desto mehr Ressourcen kommen heran, da Sie beispielsweise dann den Markt nach innen auf den geschützten Vorplatz verlegen.

Sogar eigene Elemente sollen Sie basteln können, womit Ihr Schloss einen ganz individuellen Charakter erhält. Natürlich haben Sie böse Nachbarn, die Ihr tolles Bauwerk am liebsten in Einzelteile zerlegen würden. Deswegen bringen sie bei Hausbesuchen gern Rammen, Belagerungstürme und Katapulte mit. Gut nur, dass Ihr heißes Öl schon auf dem Herd steht und die Bogenschützen auf dem Wehgang ihre Pfeile anlegt haben. Natürlich haben Ihre Gegner auch Burgen, weswegen Ihre Truppen im Belagern am besten viel Übung haben sollten.



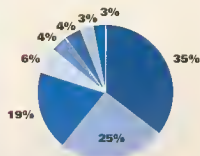
## Wir fragen nach Ihrer Meinung!

Auch in diesem Monat haben wir wieder Online-Umfragen gestartet. Die Ergebnisse sehen Sie hier!



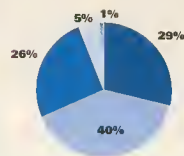
### Was halten Sie von Tomb Raider 5?

- 7% Ich war, bin und werde immer Lara-Fan sein.
- 5% Ist bestimmt ein prima Spiel.
- 7% Allmählich lässt meine Begeisterung nach.
- 31% Interessiert mich nicht.
- 44% Hört mir mit Tomb Raider auf.
- 3% Habe ich noch nie von gehört.



### Was ist Ihr Lieblingsgenre?

- 35% Rollenspiele
- 25% Action
- 19% Strategie
- 6% Action-Adventures
- 4% Simulation
- 4% Sport
- 3% Rennspiele
- 3% Andere Genres



### Wie gehen Sie ins Internet?

- 29% Analog-Modem
- 40% ISDN-Verbindung
- 26% T-DSL
- 5% Uni-/Büro-Rechner
- 1% Bei Freunden







# SPIELENEWS

## ADVENTURE

## LOST IN SPACE



Und wie löst sich diese Maschine in Betrieb setzen? (Schizm)

Wunderschöne Landschaften – doch wo sind die Bewohner? (Schizm)

Im Jahre 2083 entdeckt die Menschheit einen Planeten voll phantastischer außerirdischer Maschinerien, doch die Aliens in **Schizm** scheinen von einer Sekunde auf die andere verschwunden zu sein. Und das Wissenschaftler-Team, das den Vorfall untersuchen sollte, ist auch weg. Und wer ist jetzt am entbehrlichsten? Richtig, Sie. Also fliegen Sie zu der Welt und

lösen mehr als 20 Puzzles in den Hunderten von Örtlichkeiten, welche die Grafiker gerendert haben. Hoffentlich sind die Rätsel logischer als im Quasi-Vorgänger »Reale« des gleichen Teams; die Optik sieht jedenfalls bombastisch aus – wenn man Render-Grafiken mag. Jedenfalls ist das Spiel mit seinem Umfang von 10 Gigabyte voll auf DVD ausgelegt, die CD-Fassung auf vier Schichten benutzt ein Kompressions-Verfahren. Die Story entwickelten die Designer zusammen mit dem australischen SF-Autor Terry Dowling. (mash)

## Schizm – Fakten

Hersteller:  
LK Avalon/Project 3  
Interactive  
Genre: Adventure  
Termin: 1. Quartal 2001  
Internet:  
[www.schizm.com](http://www.schizm.com)

## ROLLENSPIEL

Dämonen haben einen perstypischen Helm, der zudem ihren Helden in Flammen aufgehen lässt.

## KURZ NOTIERT

- Electronic Arts entwickelt nun auch Spiele für die Xbox.
- Crave Entertainment bringt einen Taktik-Shooter namens Global Operations heraus. Das Spiel benutzt die LithTech 2.5 Engine.
- Anihilation kündigte einen Nachfolger zu Star Trek: Armada an.
- Infogrames übernimmt Hasbro Interactive.
- Pop Top arbeitet am Titel Railroad Tycoon 3, der eine 3D-Engine und Tunnels bekommt.



Die Crawler Königin ist die Mutter aller anderen Crawler, die übrigens ihr eigenes Tunnel-system haben. Sie ist ziemlich kräftig und eigentlich kaum zu bezwingen

## DIE GOTHIC-MONSTERPARADE!

Exklusiv zeigen wir Ihnen hier die miesesten Monster aus dem bald erscheinenden Rollenspiel **Gothic**. Bis zum Frühjahr müssen wir wohl noch warten, wir halten Sie bis dahin auf dem Laufenden.



Nun ja, kein eigentliches Monster. Diese Frau muss ein geselliges Abendessen teilen und, oh, auch andere Dinge tun.

Auch die Feuerware haben einen lehrigen Odor, gegen den man sich jedoch mit der richtigen Rüstung oder einem Amulett schützen kann. Hauptsächlich trifft man sie an Stelklippen und feuchten Umgebungen.

## NEVERWINTER NIGHTS

■ Kaum löst die Bal-durs-Gate-Hysterie ein bisschen nach, da legt Bioware schon den nächste Rollenspiel-Knüller nach.

## FI RACING CHAMPIONSHIP

■ Wir werfen für Sie einen Blick auf die Zukunft der Formel-1 Rennspiele: Konkurrenz für Grand Prix 3!

## MEDAL OF HONOR

■ Commandos dreidimensional! In diesem 3D-Shooter kombinieren sich Scheichenelemente mit packender 2. Weltkriegs-Atmosphäre.

Seite 36

Seite 44

Seite 48

## GEWINNSPIEL

## Gewinner!

Und schon haben wir die große Weihnachts-Gewinnspiel aus der Ausgabe 13/2000 aufgelöst. Allen Gewinnern einen herzlichen Glückwunsch!

## Je einen der drei Hauptpreise:

■ Marco Saupé, 07387 Krolpen  
■ Gräfinke Radeon von AT1  
■ Dennis Kuge, 25469 Halstenbek  
■ Grafenriede Gladiac (MC von Elise)  
■ Viktor Epp, 30623 Garbsen  
(Monteur Spezial-Master 9500 von Samung)

## Und fünf:

■ Eduard Baroth, 74368 Talmheim  
■ Matthias Baumrich, 99897 Tambrach-Dietrich  
■ David David, CH-3072 Ostermund  
■ Silvio Gottsch, 04209 Deltitzsch  
■ Jörg Henschke, 15627 Blankenfelde  
■ Alexander Kuge, 53933 Swisttal  
■ Tim Malewicz, 12023 Berlin  
■ Matthias Ocker, 01098 Dresden  
■ Markus Respel, 67800 Kaulsdorf  
■ Wolfgang Schmitz, A-6900 Wels

## Je ein Spiel »Pro Rally 2001« von Ubi Soft:

■ Michael Gerber, 82113 Ravensburg  
■ Thomas Grotz, 51377 Leverkusen  
■ Alexander Heer, 45477 Hürstel  
■ Michael Hartmann, 63173 Oberhausen  
■ Marco Hildebrand, 85339 Bad Waldsee  
■ Ellen Lang, 75160 Pforzheim  
■ Hans Leo, 70706 Tübingen  
■ Andrea Noll, 44789 Bochum  
■ Christoph Schilling, 12500 Frankfurt O.

## Je ein Moon Project T-Shirt von Topware:

■ Ulrich Burmeister, 22520 Hamburg  
■ Mario Hesse, 18234 Friedland (Oldi)  
■ Jörn Heide, 45668 Gladbeck  
■ Holger Koyach, 8126 Bargheim  
■ Max Medemus, 27200 Kirchlinte  
■ Kristian Meyer-Morgenstern, 21255 Cuxhaven  
■ Mike Müller, 49681 Cloppenburg  
■ Claudia Schneider, 99427 Weimar  
■ Daniel Stör, 77917 Kuppenheim  
■ Philipp Winkler, 68169 Mannheim

## Je ein Spiel »The Moon Project« von Topware:

■ Peter Brien, 91352 Nittenrod  
■ Heike Brendel, 18515 Orenbrunberg  
■ Jens Durrer, CH-8007 Zürich  
■ Dennis Fehling, 21256 Tostedt  
■ Christian Ginn, 44834 Bochum  
■ Daniel Haack, 53111 Bonn  
■ Tobias Hagemann, 37115 Duderstedt  
■ Jitz Hagemann, NL-5971 Nijmegen  
■ Torsten Heide, 76337 Waldbrunn  
■ Hans Herfing, 21777 Ganderkesee  
■ Lutz Kellner, 53902 Bad Munsterstraße  
■ Frank Kalk, 71688 Remseck  
■ Armin Kugel, 72109 Ostfildern  
■ Thomas Patzke, 79777 Hürtingen  
■ Ralph Saint-Paul, 30177 Hannover  
■ Reiner Seyer, A-3680 Klein-Pöchlarn  
■ Richard Späth, 36480 Merano  
■ Armin Syle, 26541 Brunsbüttel  
■ Felix Untermayr, 68694 Elm  
■ Ralph Vetter, 93800 Waltershausen

## Je eine Compilation »Gold Strategy Games« von Topware:

■ Anthony Ammer, 79787 Lauchingen  
■ Jan Bartels, 51375 Leverkusen  
■ Christian Borchmann, 15428 Rüsselsheim  
■ Marco Dörner, 45276 Essen  
■ Markus Dörner, 45098 Zwickau  
■ Alexander Dornwisch, 31443 Schenfeld  
■ Viktor Epp, 30623 Garbsen  
■ Marius Herkmann, 73529 Schwäbisch Gmünd  
■ Dennis Jense, 25469 Halstenbek

■ Frank Lind, 15537 Edmar  
■ Rupert Littart, 38119 Braunschweig  
■ Alexander Lorenz, 65587 Hünfelden 5  
■ Jan Mikhah, 67245 Lumbachheim  
■ Robert Schömann, 13589 Berlin-Sp.  
■ Udo Strel, 89231 Nurm-Ulm  
■ Lukas Schmitt, 67100 Wetzlar  
■ Christoph Thümer, 65195 Wiesbaden  
■ Martin Uhl, 12623 Berlin  
■ Robert Wiedemann, 03222 Brandenburg  
■ Manfred Weinert, 13407 Berlin

## Ein Kultures-Trikast von THD:

■ Michael Seckmann, 36729 Sassen  
■ Tim Reiffen, 63437 Mühltal  
■ Lars Streibow, 10245 Berlin

## Je ein Spiel »Sports Skateboardings« von THD:

■ Tino Wüst, 76297 Stutenes/Frödr.  
■ Henry Bielek, 64291 Darmstadt  
■ Tobias Rehn, 98623 Langenlheim

## Je ein Spiel »Mercedes-Benz Truck Racing« von THD:

■ Matthias Huber, 83707 Bad Wiessee  
■ Frank Rösel, 90071 Nürnberg  
■ Tobias Roth, 58511 Lüdenscheid  
■ Tobias Wöhr, 63926 Eschenbühl  
■ Inge Wiesler, 85546 Landerberg

## Je ein Spiel »Grand Prix 3« von Microprose:

■ Thomas Eichelberger, 08432 Steinfels  
■ Andreas Friedrich, 44534 Lüne  
■ Alexander Gebhardt, 76189 Karlsruhe  
■ Alfred Hahn, 48612 Hordorf  
■ Michael Krauß, 52776 Grobmalsched  
■ Felix Milbricht, 04416 Markkleeberg  
■ Michael Mohr, 45147 Essen  
■ Daniel Müller, 65124 Blaustein  
■ Florian Reichold, 09131 Chemnitz  
■ Adrian Schmid, 85757 Karsfeld

## Je ein Spiel »Heavy Metal F.A.K.K. 2« von Take 2 Interactive:

■ Gerhard Beuer, 56283 Nottershausen  
■ Carlos Gerber, 84100 Niederrothbach  
■ Mario Fink, 08451 Cimschemitz O. Lan-  
■ Thomas Klement, 81534 München  
■ Torsten Lettmann, 43009 Dortmund

## Je ein Spiel »You don't know Jack 3« von Take 2 Interactive:

■ Daniel Berger, 08130 Chemnitz  
■ Hans-Jürgen Engelhardt,  
■ Frank Fink, 65124 Blaustein  
■ Nico Herbach, 35073 Marburg  
■ Michael Reue, 68219 Mannheim  
■ Gersten Thiering, 31134 Walsenheid

## Je ein Spiel »Homer von Take 2 Int.:

■ Uwe Grothe, 21453 Schenckebuck  
■ Ralfmann Hode, 26259 Bremen  
■ Peter Kismann, 59135 Bergkamen  
■ André Quake, 61169 Friedberg  
■ Frank Weiser, 02977 Hoyerswerda

## Je ein Brettspiel »Torras« von FX Spiele:

■ Ulrich Adolph, 39448 Wolfsburg  
■ Andreas Eichner, 06846 Dessau  
■ Robert Müller, 47229 Duisburg  
■ Martin Porsche, 17168 Tetowen  
■ Hannes Schütz, 23923 Selmsdorf

## Je ein Spiel »Die Moorhühnagd 2« von Ravensburger Interactive:

■ Andreas Berges, 08130 Chemnitz  
■ Jürgen Hach, 82382 Weilheim  
■ Holger Hohmann, 55257 Budeheim  
■ Daniel Korfmann, 02625 Bautzen  
■ Martin Roth, CH-6207 Nottwil  
■ Norbert Schütz, 78333 Stockach  
■ Martin Schick, 83495 Freising  
■ André Tietz, 64289 Darmstadt  
■ Christian Weber, 26242 Sudbuckermühle

## Je ein Spiel »Eid Illusionen« von Ravensburger Interactive:

■ Markus Baumann, 90783 Föhr  
■ Christian Beike, 72688 Tübingen  
■ Michael Bieß, 47561 Seelbach  
■ Maurice Gölke, 49086 Osnabrück  
■ Karsten Göttsche, 14712 Rathenow

■ Andreas Jahnke, 95362 Kupferberg  
■ Ingo Kuhn, 33184 Schwarm  
■ Alexander Mausl, 84307 EG Lohbrück  
■ Christian Müller, 76206 Bueggen  
■ Christof Rauch, 68876 Rostheim  
■ Je ein Game Pad Pro von Microsoft:  
■ Sebastian Heckel, 90542 Eckental/Orth  
■ Ralph Remus, 60827 Köln  
■ Joseph Scheu, 65525 Dinslaken  
■ Georg Seidl, A-1020 Wien  
■ Thorsten Wetzorek, 69141 Neuhofen

## Je ein Game Voice von Microsoft:

■ Jans Bandewinkel, 44329 Dortmund  
■ Laurent Molinier, L-7233 Bereldange  
■ Stefan Müller, 45900 Heideberg  
■ Vincent Severin, 30890 Barmenhausen  
■ Norman Steiner, 47816 Tönning

## Ein Precision Racing Wheel von Microsoft:

■ Jessica Schuch, 86888 Garschach

## Je ein Demoworld 2 T-Shirt mit Comic von Egnort Interactive:

■ René Böttcher, 12207 Berlin  
■ Christian Czerwik, 44628 Herne  
■ Hans Hahn, 51522 Aschaff  
■ Christian Jung, 16556 Borgsdorf  
■ Sebastian Pannas, 42849 Dülmen

## Je ein Spiel »Damonworld 2« mit Comic von Egnort Interactive:

■ Dennis Aue, 31716 Harenburg  
■ Diemar Bittel, 75320 Kirchheim/Taun.  
■ Hans Lohrer, 65322 Frankfurt  
■ Michael Maduch, 45009 Ditzsch  
■ Stephan Wang, A-6900 Bregenz

## Je ein 3D-Revelator von Elise:

■ Jans Brucius, 91197 Forstfeld  
■ Alexander Meyers, 82249 Eschweiler  
■ Ulf Siemes, 44137 Dortmund

## Je ein Spiel »Gunman Chronicles« von Take 2 Interactive:

■ Kim Ex, 70182 Stuttgart  
■ Markus Frick, 16321 Berlin  
■ Jos gerdes, 48453 Bad Bentheim  
■ Thomas Henrichs, 65153 Augsburg  
■ Andreas Hirsch, 70191 Stuttgart  
■ Alexander Horst, 89182 Bernstorf  
■ Torsten Rostkild, 19258 Bollenberg  
■ Armin Steuder, 74384 Bielefeld  
■ Klaus Tonn, 45772 Ratt

## Je ein Spiel »Herrscher des Dylmp: Zeits von Nevas Interactive:

■ Frank Eiseler, 77123 Gimmbach  
■ Wolfgang Frey, A-7053 Hornstein  
■ Daniel Heidegger, 69133 Kirchseeon  
■ Patrick Leitz, 48242 Osnabrück  
■ Stefan Rachtz, 83064 Raubling  
■ Uwe Reide, 38216 Göttingen  
■ Manuela Seifert, 91709 Kitzbühel  
■ Stefan Schenckling, 27299 Langwedel  
■ André Seide, 46559 Hünne  
■ Marcel Sepp, 09681 Rosau

## Ein Mainboard von ABI:

■ Thomas Buschmann, 50169 Kerpen

## Je ein CD-Labelling-System von ABI:

■ Christian Barthelme,  
■ 89219 Mannheim  
■ John Cook, 64548 Heppenheim  
■ Lutz Diehm, 49718 Meppel  
■ Maite Dorning, 13503 Berlin  
■ Marcus Frankfurt, 14373 Berlin  
■ Tobias Huth, 28798 Schwabedde  
■ Michael Jansen, 27777 Gerdorfsee  
■ Nils Lindner, 21003 Wardenburg  
■ Arthur Rau, 53524 Kleinbubach  
■ Stefan Thiem, 08112 Wulkau-Heide

## Je ein Spiel »Colin McRee Rally 2« von Codemasters:

■ Christian Bleier, 51423 Köln  
■ Gerald Kellner, A-9020 Innsbruck  
■ Thomas Morak, 07768 Jagersdorf  
■ Axel Turtchsen, 84503 Altdorf  
■ Thorsten Wolf, 85778 Mannheim

## Je ein Spiel »Hansen von Codemasters:

■ Martin Christel, 06657 Wehrheim  
■ Jürgen Eick, 10620 Berlin  
■ Christian Fink, 61273 Wahrenheim

■ Thomas Fuchs, 97006 Dürren  
■ Rolf Schöner, 94734 Schmuck

## Eine Spielesammlung »Play the Games Vol. 3« von Amazon:

■ Jochen Grotz, 74523 Schwäbisch H.

## Je ein Gutachten im Wert von 30 Mark von Amazon:

■ Norbert Farns, 33014 Bad Driburg  
■ Stefan Stannek, 26160 Bad Zwischenahn  
■ Werner Trunzer, 74516 Heideberg  
■ Frank Spielmann, 20314 Nord  
■ Jens Katschmann, 04315 Leipzig  
■ Jörg Oech, A-8906 Graz

## Ein Spiel »Robinson Crusoe« von Amazon:

■ Sven Speiser, 69231 Ravensburg

## Je ein Diskware Set von Amigo:

■ Ludwig Wengert, 53844 Troisdorf  
■ Axel Ockert, 58795 Krefeld  
■ Dirk Plate, 78457 Konstanz  
■ Cord Wothoff, 33007 Bielefeld

## Je ein Spiel »Diamlo« von Amigo:

■ Jörn Kollert, 70116 Freiburg  
■ Martin Stauer, 73760 Ostfildern  
■ Markus von Dettin, 33109 Paderborn

## Je ein Dungeons&amp;Dragons-Starterset von Amigo:

■ Sven Grotz, 20537 Hamburg  
■ Johannes Grotz, 28865 Lüneburg  
■ Björn Kottner, 57324 Gerdorf  
■ Hans Lohrer, 65322 Frankfurt  
■ Volker Stettig, 26506 Nord

## Je ein Brettspiel »Robo Rally« inkl. »Crash &amp; Burn« von Amigo:

■ Jörn Kollert, 70116 Freiburg  
■ Manuel Neumann, CH-8205 Dietikon  
■ Thomas Oldenburg, 27556 Rotenburg  
■ Ralf Pannas, 4718 Gelsen  
■ Patrick Titz, 25704 Barmstedt

## Je ein »Der Patriizer 2« von Ascaron:

■ Andreas Duffner, 85844 Echingen  
■ Benjamin Häfner, 75432 Rastatt  
■ Stephan Kappel, 75312 Emmendingen  
■ Holger Malchow, 98173 Leipzig  
■ Sebastian Wust, 02977 Hoyerswerda  
■ Matthias Nisch, 27574 Bremerhaven  
■ Schmidt, 70274 Stuttgart  
■ Thomas Schreiber, 24791 Dinschedt  
■ Friedrich Spörler, 78343 Galingen  
■ Horn Ullrich, 63500 Seligenstadt

## Je ein Spiel »Bundesliga 2001: Der Manager von Electronic Arts:

■ Ronald Drees, 53123 Bonn  
■ Matthias Swirsky, 65322 Taunstein

## Je ein Spiel »Bundesliga Stars 2001« von Electronic Arts:

■ Jens Braun, 91077 Metztel  
■ Sebastian Simon, 83727 Schliersee

## Je ein Spiel »Superbike 2001« von Electronic Arts:

■ Steffen Kaps, 76327 Pirmatz  
■ Michael Kerhoff, 45668 Gladbeck

## Je ein Spiel »NFL 2001« von Electronic Arts:

■ Korneil Berger, 90130 Chemnitz  
■ Erna Schirmer, 40448 Wedderfeld

## Je ein Spiel »Madren NFL 2001« von Electronic Arts:

■ Frank Beckrich, 47561 Heideberg-H.  
■ Karl Sieber, 94180 Leiching

## Je ein Spiel »iCSC: Alarmstufe Rot 2« von Electronic Arts:

■ Daniel Kollert, 70116 Freiburg  
■ Sebastian Schöner, 34295 Edmunde

## Je ein Spiel »FIFA 2001« von Electronic Arts:

■ Klaus Lommer, 91522 Ansbach  
■ Thomas Wiedow, 61439 Korbach

## Je ein Spiel »Die Sims: Des vollen Lebens von Electronic Arts:

■ Gisel Oron, 49086 Osnabrück  
■ Alexander Eder, 94066 Bad Griesbach



## SPIELENEWS

## KOMMENTAR

## SF-SIMULATION

## UNENDLICHES INTERNET



Martin Schnelle

Auch wenn in dieser Ausgabe nicht weniger als fünf Flugsimulationen getestet werden, sieht es für die Zukunft doch schlecht aus. Ich meine nicht des Herumgejammers der letzten Monate, von wegen „Oh mein Gott, wir haben nur 100.000 Exemplare verkauft!“ – ich meine wirklich schlecht. Außer »Eurofighter Typhoon« und »Il-2 Sturmovik« befindet sich keine ernst zu nehmende Fliegerei in der Entwicklung. Sicherlich wird es einen »Combat Flight Simulator 3« geben, doch wann, ist die Frage. Ich rechne mit dem Programm nicht vor Ende 2002. Und ob der »Flanker 2«-Nachfolger fertig gestellt wird, ist unklar, ebenso das kom-

## »Bleibt nur noch die Flucht ins Internet.«

plette Simulations-Line-up von Novalogic. Jet-Simulationen wie »ISF« wurden eingestellt. »Comanche 4« verschiebt sich auf unbekannte Zeit. Bleibt nur noch die Flucht ins Internet: Spiele wie »Warbirds 3«, »WW2 Online« oder »Fighter Ace 3« erfreuen sich einer wachsenden, aktiven Spielergemeinde. Doch Hand aufs Herz: Wie viele von ihnen fliegen tatsächlich regelmäßig im Netz? Falls ich mich irre: Schreiben Sie an martin.schnelle@ftu-berlin-verlag.de. Aber auch Ihre Ideen, wie dieser Vorfell gestoppt werden kann, sollten Sie dort loswerden. Vielleicht wissen Sie ja eine Möglichkeit zu verhindern, dass wir bald nur noch Add-ons für den Combat Flight Simulator testen können.

Und noch eine Internet-SF-Simulation: In **Ace of Angles** suchen Sie sich eins von 14 Raumschiffen aus und gehen auf die Jagd. Im aktuell stattfindenden Beta-Test bekämpfen Sie sich in

einer Arena, in der sich um die 200 Jäger tummeln. Dort befinden sich aber auch Sprungpunkte, NPC-kontrollierte Potte und verstrahlte Zonen. Später soll das »Outerchangel« dazu stoßen, wo die Piloten sich in Staffeln organisieren und Großkampfschiffe sowie Basen herumeln.

Zuletzt kommt die Kampagne, bei der Sie sich einer von acht Rassen anschließen, um dann für sie anzutreten; die soll ab dem Sommer zugänglich sein. In jedem Spiel-Modus verdienen Sie für den Abschluss anderer Spieler Credits, mit denen Sie Ihre Rostlaube verbessern, oder Sie werfen innerhalb der Staffeln zusammen und kaufen sich einen neuen Schlachtkreuzer. (mash)



Auch große Schiffe tummeln sich im Online-Universum – selbst wenn die Texturen etwas Politur gebrauchen könnten. (Ace of Angles)



Hilft immer noch am besten: Feuer aus den stark eingebaute Kanonen. (Ace of Angles)

**Ace of Angles** – Fakten  
Hersteller: Flying Rock Enterprises  
Genre: SF-Online-Simulation  
Termin: 2. Quartal 2001  
Internet: [www.aceofangles.com](http://www.aceofangles.com)

## AUFBAU-STRATEGIE

## NEUE KULTUREN

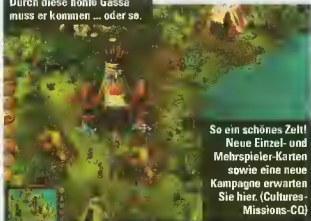
Funatics liefert »Cultures«-Nachschub. Neben einer Menge Einzel- und Mehrspieler-Szenarien hat das Designteam in den **Cultures-Missions-CD** eine komplette neue Kampagne eingebaut, die sechs oder sieben Missionen umfassen soll. Diese werden von einer Story zusammengehalten, die mehrere überraschende Wendungen enthalten wird und so für wechselnde Spielziele sorgt. Mit einer neuen Option blenden die Programmierer das Militär und das Verhältnis zu den lieben Nachbarn enger ein.

Wer nicht bis zum Frühjahr warten will, schaut auf der Webseite [www.cultures.de](http://www.cultures.de) nach, dort finden sich nämlich eine Weltnachts-Mission und einige Kleinigkeiten zum Download. (mash)



Durch diese hohle Gasse muss er kommen ... oder so.

**Cultures-Missions-CD** – Fakten  
Hersteller: Funatics/THQ  
Genre: Aufbau-Strategie  
Termin: 1. Quartal 2001  
Internet: [www.cultures.de](http://www.cultures.de)



So ein schönes Zettl! Neue Einzel- und Mehrspieler-Karten sowie eine neue Kampagne erwarten Sie hier. (Cultures-Missions-CD)

## STRATEGIE

## MULTIKULTI-TREFF



VIDEO  
AUF CD A

In der Weltraumdiskothek herrscht rund um die Uhr Party-Time. (Startopia)

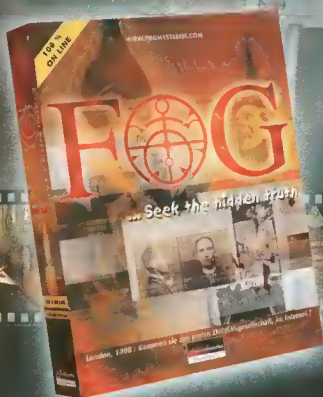
In **Startopia** spielen Sie den Innenarchitekten einer gigantischen Raumstation. Sie errichten mit Hilfe ihrer Konstruktionsroboter verschiedene Gebäude, die eine Vielzahl von Aliens anlocken. Die Außerirdischen stellen hohe Ansprüche an ihre neue Heimat. So benötigt beispielsweise jede Spezies eine eigene Klimazone in der Biosphäre, und auch was die Unterhaltung betrifft, hat jede Rasse so ihre eigenen Vorstellungen. Der Computer berechnet übrigens die Bedürfnisse jedes einzelnen Besuchers. Kommen Sie mit dem Ausbaubau Ihrer Station nicht voran, dürfen Sie sich auf Massenabwanderungen und einen Rückgang Ihrer Miteinnahmen einstellen. Noch in diesem Quartal sollen Sie sich als Raumstations-Designer betätigen. (dk)

**Startopia** – Fakten  
Hersteller: Mucky Foot/Eidos Interactive  
Genre: Strategie  
Termin: 1. Quartal 2001  
Internet: [www.eidos.de](http://www.eidos.de)

# ERLEBE DEN ENDLOSEN ALPTRAUM

# FOG

100%  
ONLINE



jetzt  
erhältlich!

Scotland Yard braucht Deine Hilfe. Begib dich auf die mysteriöse Reise ins Victorianische London des 19. Jahrhunderts und erlebe an Originalschauplätzen hinterlistige Intrigen und grausame Verbrechen. In einer fesselnden Story löst Du knifflige Rätsel um das absolute Grauen und trittst im weltweiten Wettstreit der Superhirne an. Hol Dir den ultimativen Kick in 12 spannenden Episoden und immer neuen Fällen.



Anrufen und direkt bestellen: 01805 / 21 66 99\*

FOG erhalten Sie in vielen großen Kauf- und Warenhäusern sowie im Buchhandel, Elektro- und PC-Fachhandel. Direktbestellmöglichkeit: 01805 / 21 66 99\* (\*0,24/min). Lieferung erfolgt bei Zahlung per Nachnahme oder Vorausscheck zzgl. OM 7,- Versandkosten. dtp digital tainment pool GmbH · Usedomstraße 19 · 22047 Hamburg.

## KOMMENTAR



Joe Nettelbeck

Die Angst des Redakteurs vor Susan: »Joe, du kimmst mal wieder einen Kommentar schreiben.« Oh Gott! Kommentare schreiben. Kein Problem. Bloß: Worum? Die Schwierigkeiten beim Wochenend-Einkauf? Neueste Erlebnis bei »Baldur's Gate 2«? Na ja, man könnte mal über Pressesprecher XY herziehen. Aber andersseits ist der womöglich noch länger in der Branche – und man soll sich ja keine Feinde machen, wenn es nicht unumgänglich ist. Okay, die Story mit dem, na, Sie wissen schon. Die würde jeden Kommentar adeln. Demen ist bloß, dass ich anschließend meinen Kopf in der Armbreite tragen müsste. Tue ich

»Na, Sie wissen schon...«

nicht so gerne. Man hat die Hände nicht frei und läuft Gefahr, von Elke Mopsen-Engerling indiziert zu werden. Was ich damit sagen will? Dass die Branche viel zu ernst geworden ist. Früher war alles noch besser. Was hatten wir für'n Spaß in den guten, alten Zeiten! Heute verliert gleich jemand 'ne Million, wenn unsereins öffentlich in der Nase popelt – und entsprechend fallen die Reaktionen aus. Ich nehme an, das ist unvermeidlich, aber mögen muss ich's nicht. Und deshalb beschreibe ich meine Fiktion an dieser Stelle mit einem Winke-Winke an die Vereinigten Damenriege von CDV, Empire und Software 2000: coole Weihnachtsfeier, Mädels, und heiter so mit einem guten Rutsch und fröhlichen Österreichern.

## ROLLENSPIEL

## WANN KOMMT WIZARDRY 8?

Sir-Tech hat das kleine Problem, einen Vertrieb zu finden. Schon die Missions-CD zu »Jagged Alliance 2« war zwar im letzten Frühjahr fertig, trotzdem fand sich hier zu Lande erst mit innocis (in USA Interplay) im November ein Vertriebs. Auch **Wizardry 8** ist so gut wie fertig, doch vor Februar werden wir das Spiel nicht zu Gesicht bekommen. Hoffen wir, dass der Titel bis dahin einen Publisher findet.

Storymäßig schließt es jedenfalls die Trilogie ab, die vor rund zehn Jahren mit dem sechsten Teil der Serie »Bane of the Cosmic Forge« begonnen hat. Wer die Geschichte seitdem nicht mehr ganz so parat

hat oder neu im Szenario ist, bekommt sie durch ein Tutorial erklärt. Wer die Original-Charaktere aus den letzten beiden Episoden noch irgendwo gespickert hat, kann sie hier sogar wieder übernehmen. Jedenfalls soll die Optik auf aktuellen Stand gebracht worden sein und unterstützt sowohl 16 als auch 32 Bit Farbtiefe. (mash)

**Wizardry 8 – Fakten**  
Hersteller: Sir Tech  
Genre: Rollenspiel  
Termin: nicht bekannt  
Internet: [www.sir-tech.com](http://www.sir-tech.com)



## WIRTSCHAFTSSIMULATION

## ALKOHOLENTZUG

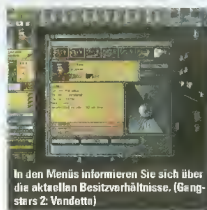
Anfang der 20er Jahre verhängt die amerikanische Regierung die Prohibition. In der fiktiven Stadt New Temperance leiden



Ihre Bande verübte schon einen Bombenanschlag auf ein feindliches Syndikat. (Gangsters 2: Vendetta)

die Menschen unter dem Zwangsentzug, und die Mafia wittert natürlich ein lukratives Geschäft. Als Chef einer kleinen Heerschar von Ganoven kümmern Sie sich in **Gangsters 2: Vendetta** um den Durst der Amerikaner. Sie erpressen rechtschaffende Bürger und überfallen feindliche Syndikate, um an das begehrte Feuerwasser zu gelangen.

Ziel des Spiels ist schließlich die Alleinherrschaft in New Temperance. Bis es jedoch so weit ist, üben Sie erst einmal in kleinen abgelegenen Provinzen, in denen Sie mit bis zu 80 Ganoven Angst und Schrecken verbreiten. Die Fortsetzung der ungewöhnlichen Wirtschaftssimulation »Gangsters« unterscheidet sich durch eine größere Spielwelt und ver-



In den Menüs informieren Sie sich über die aktuellen Besitzverhältnisse. (Gangsters 2: Vendetta)

besserte Steuerung. Grafisch wirkt das Spiel trotz neuer Engine ein wenig altbacken. Geplanter Erscheinungstermin ist noch in diesem Quartal. (dk)

**Gangster 2: Vendetta**  
Hersteller: Eidos Interactive  
Genre: Wirtschaftssimulation  
Termin: 1. Quartal 2001  
Internet: [www.eidos.de](http://www.eidos.de)

## STRATEGIE



Bei den Kämpfen fahren beiden Parteien schwere Geschütze auf. (Disciples 2: Dark Prophecy)

## DUNKLE PROPHEZEIUNG

Zehn Jahre nach den Kämpfen in »Disciples: Sacred Lands« bricht der Konflikt erneut aus. Abermals übernehmen Sie in **Disciples 2: Dark Prophecy** vier verschiedene Rassen, die alle eine eigene Kampagne und Unterquests haben. Neu ist dabei etwa der Ereignis-Generator, der zufallsgesteuert die Missionen beeinflusst. Nach wie vor müssen Sie Land und Ressourcen erbeuten, um für Ihren Gott den Sieg zu erringen. Dazu ver-

ändern Sie das Terrain, indem Sie magische Gegenstände oder einfach Ihre Truppen in den entsprechenden Sektor bringen. Das alles ähnelt spielerisch – wie schon der erste Teil – dem Titel »Age of Wonders«. (mash)

**Disciples 2: Dark Prophecy – Fakten**  
Hersteller: Strategy First  
Genre: Strategie  
Termin: 1. Quartal 2001  
Internet: [www.disciples2.com](http://www.disciples2.com)



95678 "Du befehlighst das stärkste Angriffsteam aller Zeiten.

# Du agierst im Schatten deiner Gegner

Du legst Terroristen das  
Handwerk. Für die Welt bist  
du die Delta Force."



## DELTA FORCE Land Warrior

- Basierend auf dem Trainingsprogramm der US ARMY-Elite
- Neue 3D-Engine
- Neue Hightech-Waffen und -Systeme
- Neue Charaktere mit besonderen Fähigkeiten
- Riesige Multiplayer-Schlachten über Internet mit NovaWorld (mit bis zu 50 Spielern)\*
- Dauerhafte Online-Charakterstatistiken bei NovaWorld
- Missioneditor zum individuellen Erstellen von Einzel- oder Multiplayer-Schlachten

**NOVALOGIC - THE ART OF WAR.**

© 2004 Novalogic, Inc. Novalogic, das Novalogic Logo, Delta Force und NovaWorld sind eingetragene Marken und Sea Delta Force Corp., Novalogic, The Art of War, das NovaWorld Logo sowie Land Warrior sind Marken von Novalogic, Inc. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. \*Bei Kauf des Produkts. Ein Internet-Zugang ist erforderlich. Der Spieler trägt die volle Internet-Gebühren. Novalogic besitzt sich das Recht vor, jederzeit die Service-Bedingungen zu ändern.



**NovaWorld**

**PC  
CD**

[www.novalogic.com](http://www.novalogic.com)

# RÄTSELN UND

**A**uch in dieser Ausgabe verlosen wir wieder einen High-End-Spiele-PC (AMD Athlon Thunderbird 800 MHz, 128 MByte RAM, Belinea 17"-Monitor, ASUS V6800 Pro 64 Pure GeForce 256 DDR), 30,7 GByte Festplatte, DVD-Laufwerk, Soundblaster Live! Player 5.1, MS-Internet-Keybord uvm.), individuell zusammengestellt von der Firma Alternate. Wir haben dabei nicht nur an die inneren, sondern auch an die äußeren Werte gedacht und das Einzelstück mit edlen Airbrush-Motiven geschmückt. Knacken Sie das Kreuzworträtsel, tragen Sie das Lösungswort in die Mitmachkarte von Seite 131 ein und schicken diese dann an uns. E-Mails nehmen nicht an der Verlosung teil!

1. PREIS

## EIN HAND-DESIGNER

2. - 6. PREIS

## JE EIN SPIEL GIANTS



Entwickler von Giants	Charakter (Might and Magic)	Taktik: 3D-Shooter (... Forces)	Schauplatz von Rally Masters	startet Multiplayer-Spiele	Zeichen (Naifum)	Taktik: 3D-Shooter (... Ops)	Taxipunkt	hoch wertig	Internet-Provider (Vertrag mit Gigant)	Nick von Anno 1503
				6						Internet für das Handy
		... Taxi-Driver	akt. Mon...-stand Teil (engl. 1. Wort)					Internet-Chat-Dienst	Kfz.-Kennzeichen I. Eilenburg	
Held in Stupid Invaders	Schaltfläche der Taskleiste			3	Myst-Nachfolger	Myst 3 ...				... Raser
			Windows Standard-schriftart	Star Wars Rennspiel				3D-Grafik (nur Feature 1. Mapping)		7
Sportspiel v. Gremm (... Soccer)	Kleiner Raum, Beginn v. Unreal		Kühler-art		Füßig-kristall-anzüge (Abk.)			Warfare-Entwickler	Einheit in Alarmstufe Rot 2	Kriegsschiffe (Zeus)
Gebäude (d. Warenaustausch) (Zeus)	Black & White-Kreuzer			Baldur's Gate 2 - Charakter (Paladin)	Held von Bang-Gun-ship Elite				2	
			Bösewicht der Dabio 2 Erweiterung	Geschicht. Spiel von Crystal Dynamics				Anzahl d. steuerbaren Spiel-fig. t. Giants	C&C-Einheit	
Art der Werbung in Pizza Conn. 2	Parfüm-Hersteller	Jonathans Wirtin (Dracula-Resurrec)		Schatten-Partie, d. Assassins (D2 Erw.)	Kopplungs-technik d. 30x-Voodoo-Karte					
		Wirtin-körper für Bob (Messian)	Vorgänger v. Apples Macintosh					trifft, ungeordnet	Modem-Prozessor	
eins (engl.) CD-Brennprogramm	Strategie-spiel von Neo (Der ...)			fehlt der deutschen Dept.	Netzwerk-kabelart (Abk.)	Erfinder v. Monkey (send. Vornamen)	Internet-domain t. Dänemark	Config... Sport- dt. Rennserie		8
			Spiel scene in Metal Fatigue			Cryo-Adventure				
Werkzeug im Grafik-programmen			sowieso, onneten		kriminelle Subserie (Pizza Conn. 2)				Gedächtnis- mo der 1. parallelen Schrittel	

### LÖSUNGSWORT:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Einsendeschluß ist der 01.02.2001, von der Verlosung ausgeschlossen bleiben der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Future Verlages, der Firmen Alternate und Virgin/Interplay.

# GEWINNEN!

## SPIELE-PC IM AIR-BRUSH-LOOK



Gewinnen Sie diesen schicken, mit einem **Airbrush-Motiv** geschmückten **PC\*** im Wert von rund 5000 Mark! Ermitteln Sie nur das gesuchte Wort aus dem nebenstehenden Kreuzworträtsel.

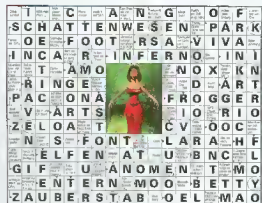
**ALTERNATE**  
COMPUTERSPIELE UND  
www.alternate.de



\* Abbildung ähnlich

Lösung des Kreuzworträtsels  
aus der letzten Ausgabe

↓ 01/2001



Lösungswort: ÖKOLOGIE

↓ Gewinner aus 13/2000

**Air-Brush-PC-Motiv:**  
**Search & Rescue 2, Road Wars und Pacific Warriors**

Ulrich Bauer, Amberg

**Je ein Spiel:**  
**Search & Rescue 2, Road Wars oder Pacific Warriors**

■ Sven Alway, Vörs  
■ Guido Eyler, Cuxhaven  
■ Thomas Fuchs, Dürfeld  
■ Marcus Hofmann, Miltenberg  
■ Julian Kneiss, Berlin  
■ Daniel Kopfriegel, Bautzen

■ Ben Maché, Berlin  
■ Erik Puscher, Stuttgart  
■ Inwone Reznicek, A-Köpingbrunn  
■ Horst Schönbacher, Schmalkalden  
■ Martin Scholz, Cottbus  
■ Esther von Sonnenfeldt, Liebenburg  
■ Armin Syllé, Brunsbüttel  
■ Matthias Tenschler, Sachsenheim  
■ Erwin Vorhaus, München



## SATIRE

LENHARDT  
LÄSTERT

**S**mail Talk über «Frugelo 2», den neuen Stern am Rollenspiel-Himmel. Wie wollen Sie sich da profilieren? Ganz einfach, der Spieler von Welt murmelt unruhig: «Na ja, ein wenig mehr Komplexität hätte ich mir schon gewünscht. Und der Schwierigkeitsgrad ist auch nicht gerade herausfordernd.» Brillant. Volltreffer. Nach einer solchen Bemerkung regt sich kein Widerspruch mehr. Wer will sich schon als schlichtes Gemüt outen, das nur etwas Fun sucht? Wer sich als Freund leichter Zugänglichkeit und mäßiger Schwierigkeitsgrade bekennet, sollte seine Brochen besser mit Perücke und falschem Bar halten. Das Stigma des niveaulosen Warmduschers sitzt tief. Wer einmal versucht hat, «Diablo 2» gegen energische «Panescape: Torment»-Partisanen zu verteidigen, der weiß, wovon ich rede.

Das weit verbreitete Vorurteil, dass Spieler vor allem auf Quantität und Komplexität Wert legen, ist an den Termin- und Kosten-Nöten der Branche nicht ganz unschuldig. Ich erteile das Wort an Tyler Thompson von Blizzard, seines Zeichens Chefdesigner von «Diablo 2 Expansion». In einem Interview mit dem amerikanischen Online-Magazin Daily Radar meinte er: «Ich denke, die Entwickler müssen lernen, dass ein größeres, längeres Spiel nicht unbedingt das ist,

## »Die Aussicht auf 200 Stunden Beschäftigung löst nicht nur Freudentänze aus«

nach dem jeder Ausschau hält. Es sind zuletzt einige Spiele herausgekommen, die exzessiv lang sind - bis zu dem Punkt, an dem ich sie nicht einmal beginnen will, weil ich mich vor ihrem Umfang fürchte. Ich bin mir nicht sicher, ob die Kunden so viel Spielzeit wollen. Mit scheint, dass die Designer ihre Entwicklungszyklen verlängern und immer mehr Produkte unter dem eigenen Gewicht zusammenbrechen».

Ja, es gibt Leute, die sich nicht an «Baldur's Gate 2» trauen, weil sie Angst vor einer so langfristigen Bindung haben. Die Aussicht auf 100 bis 200 Stunden Beschäftigung löst bei der arbeitenden Bevölkerung nicht nur Freudentänze aus. Ich persönlich war vom Einfallsreichtum und der Kurzweiligkeit des Programms angenehm überrascht, habe aber für jeden Verständnis, der trotz dem Mühsens kriegt. Ich will keine Welt beschwören, in der nur noch läppische «Autobahn Raser» ihren Platz haben. Aber wenn ich freiwillig ein Spiel

anrühre, will ich Spaß haben, herausgefordert werden und vor allem Fortschritte machen. Denn flenne ich auch nicht, wenn ich relativ schnell durch bin. Komplexität ist schön, aber letztendlich eine Sekundärforderung.

Das Thema ist übrigens nicht neu: Ich erinnere mich noch an die späten 80er Jahre bei Power Play, als uns Microprose wegen einer mäßigen Wertung für das «King's-Spiel «Midwinter» eine Szene machte. Der Redakteur küme da etwas nicht verstanden haben, das Programm sei doch so wahnsinnig umfangreich. Ganz richtig, aber es machte trotz allem einfach keinen Spaß. Kuhmist mal zehn ergibt immer noch Kuhmist - wenn auch ganz schön viel davon. (hl)



Nein! Penit: «Baldur's Gate 2» ist einer der wenigen Titel, die unseren Umfang mit adäquatem Spielspaß verbinden.

## PCPLAYER PRESSUM

## DAS TEST-MAGAZIN

## CHEFREDAKTEUR

Manfred Dux (md), verantwortlich im Sinne des Presserechts

## REDAKTION

Udo Hoffmann (uh), Dorian Knaus (dk), Heinrich Lenhardt (hl), US-Korrespondent, Luc Martin (llc), Joachim Neitbeck (jn), Jochem Riet (jr), Martin Schreile (ms), hll, Redakteur, Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)

FREIE MITARBEITER  
DIESER AUSGABE

Roland Austinet, Jan Benemer (powerplay.de), Oskar Dzerzynski (oskar), Henrik Fiedl (hf), Videos, Monika Lechl, Samira Nassar (Art Design), Manfred Schmitt (Textcheck),

## CHEFVOM DIENST

## REDAKTIONSSATISFAZTION

## KOORDINATION

## ART DESIGN

## TITEL

## FOTOGRAFIE

## GESCHÄFTSFÜHRUNG

## ANSCHRIFT DES VERLAGS

## PUBLISHER

## ANZEIGENVERKAUF

## ANZEIGEN-DISPOSITION

## PRODUKTIONSLEITUNG

## DRUCKVORLAGEN

## VERTRIEBSLEITUNG

## VERTRIEB

## DRUCK

## Umschlag

gesetzlich geschützt (weitere Informationen beim Verlag)

ISSN-Nummer 0943-6993 - PC Player

## SD ERREICHEN SIE UNS



Abonnementverwaltung:  
PC Player AG, Verwaltung, CSJ, Postfach 140220,  
80452 München, Tel: (089) 209 59 138,  
Fax: (089) 209 28 122, E-Mail: [tulare@csj.de](mailto:tulare@csj.de)

## Abonnementpreise:

Inland: 12 Ausgaben DM 100,80/ Euro 51,54  
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 124,80/ Euro 63,81  
Studentisches Ausland: 12 Ausgaben DM 124,80/ Euro 63,81

## Bankverbindung:

Postbank München,  
BLZ: 700 100 80, Kontonummer: 591 182 806

## Abonnementbestellung Österreich:

Abonnementkosten: ÖS 864,00 (Studenten ÖS 777,23)  
Alpha Buchhandels GmbH,  
Amelsberg 1, A-1050 Wien,  
Tel: (01) 585 71 20, Fax: (01) 585 77 45 20

## Abonnementbestellung Schweiz:

Abonnementpreise: sfr 100,80  
Thal AG, Industriestrasse 14,  
CH-6255 Hölzchen, Tel: (041) 519 66 11, Telefax (041) 519 66 77

E-Mail: [abo@thal.ch](mailto:abo@thal.ch), Internet: [www.thal.ch](http://www.thal.ch)

## Einzelheftbestellung:

PC Player Lagerservice, CSJ, Postfach 14 02 20,  
80452 München, Tel: (089) 209 59 138,  
Fax: (089) 209 28 122

Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen Versicherungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenblätter sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt. Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung und Redaktion nicht übernommen werden. Die getragenen Aussagen der Herausgeber sind zu beachten. Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme und gedruckten Karten, ist

nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig. Das Urheberrecht vor veröffentlichten Manuskripten liegt ausschließlich beim Verfasser. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verbreitung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Firmenbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

Der Future Verlag ist Teil von The Future Network plc.

Future Network teilt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stellen Ihnen Informationsmaterial auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu Ihrem persönlichen Interesse.

Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit. Niederlassungen in sieben Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webangebote sowie acht eigenständige Internet-Seiten.

Future Network lizenziert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc. ist eine Aktiengesellschaft und ist an der Londoner Börse notiert (NKN, FTSE).

Chairman Chris Anderson • Chief Executive Greg Ingram • Finance Director Iain Jenkins Tel +44 1225 422424

[www.thefuturenetwork.plc.uk](http://www.thefuturenetwork.plc.uk)

Bath, London, Mailand, München, New York, Paris, Rotterdam, San Francisco, Wenshuu



# BUGREPORT

Schön, dass Programmierer ihre Fehler einsehen und ihre Babys mit Patches auf Vordermann bringen. Wir stellen aktuelle Bugs vor.

## BALDUR'S GATE 2

Bioware veröffentlicht zum grandiosen Rollenspiel endlich ein lang erwartetes Update, das viele Verbesserungen mitbringt. So treten beispielsweise Grafikfehler beim Animationswechsel der Figuren nicht mehr auf. Vorteilhaft ist auch die Möglichkeit, ab sofort gespeicherte Spielstände mit einem Schreibe- und Lese-Schutz zu versehen. Charaktere die über kein Portrait verfügen, lassen sich fortan in »Baldur's Gate 2« importieren. Neben diesen Dingen gibt es noch eine ganze Reihe von Verbesserungen wie das Ausmerzen von zahlreichen kleineren Logikfehlern im Spiel. Auch viele Absturzprobleme, die bisher auf einigen Rechnern auftraten, können nicht mehr vor. Das Update funktioniert übrigens sowohl mit der englischen als auch mit der deutschen Version.

[www.bg2.de](http://www.bg2.de)

## NO ONE LIVES FOREVER

Spielen Sie bisher das Action-Adventure »No One Lives Forever« über längere Zeit, blies sich der System-Cache noch und nach so sehr auf, dass das Spiel nach einer Weile Stabilitätsprobleme bekam. Ähnliche Sorgen traten bislang auch auf, wenn Sie vom Einzel- in den Mehrspieler-Modus wechselten. Angenehmer waren da schon solche Fehler wie das Erhalten des kompletten Waffenarsenals, das Sie nach dem Abspeichern an bestimmten Stellen und anschließendem Laden bekamen. Diese und zahlreiche weitere kleinere Unstimmigkeiten behebt das neue Update 1. Ganz perfekt ist das Spiel aber noch nicht, denn nach wie vor existieren Probleme wie die fehlerhafte DirectMusic-Unterstützung auf einigen Soundkarten. Auch dieser Patch läuft sowohl mit der englischen, wie auch mit der deutschen Version.

[www.ea.com](http://www.ea.com)



Mit dem neuen Patch läuft das Action-Adventure No One Lives Forever stabiler als zuvor.

## SUDDEN STRIKE

Das Update auf die Version 1.1 unterstützt nun die Software GameSpy, mit der Sie im Internet leichter an Spieler für Multiplayer-Gefechte kommen. Der Patch verbessert unter anderem die Bedienung des Spiels. So wurde das Be- und Entladen von Lastwagen, das Platzieren von Mienen und das Reparieren von defekten Brücken vereinfacht.

[www.cdv.de](http://www.cdv.de)

## COLIN MCRAE RALLY 2.0

Das hervorragende Rennspiel »Colin McRae Rally 2.0« kam auf manchen Win-95-Rechnern bise ins Schleudern. Das neue Update auf die Version 1.05 behebt dieses Problem und beseitigt Grafikfehler, die bisher bei einigen Netzwerkspielen auftauchten.

[www.codemasters.de](http://www.codemasters.de)



Colin McRae Rally 2.0 läuft nun auch auf Windows-95-Rechnern stabil.

## GIANTS

Das brandaktuelle Action-Strategiespiel »Giants« ist kaum auf dem Markt und schon kommt ein Patch herangerauscht. Das Update auf die Version 1.1 optimiert die schöne Spielgrafik für Karten wie Voodoo-Banshee, ATI Fury Maxx und S3 Savage 4. Nach der Installation kommen Programmabstürze, etwa beim Basenaufbau in manchen Missionen oder beim Aussprechen nicht existierender Zaubersprüche nicht mehr vor. Auch Netzwerkspiele laufen nun mit dem neuen Update stabiler. Der Patch funktioniert aber nur, wenn Sie die DirectX-Version 8 auf Ihrem Rechner installiert haben.

[www.vld.de](http://www.vld.de)

## DIABLO 2

Neben ein paar neuen Waffen behebt das neueste Update zum Action-Rollenspiel

»Diablo 2« unzählige kleinere Fehler. Falsche Textdarstellungen in der deutschen und französischen Version werden jetzt beispielsweise richtig dargestellt, Startfehler auf exotischen CD-ROM-Laufwerken treten nicht mehr auf und viele kleine Logikbugs im Spielverlauf wurden beseitigt. Der letzte Zwischengegner im Sanktuarium besteht Sie während des Kampfes fortan nicht mehr. Doch Vorsicht bei der Installation. Unter Umständen gibt es Schwierigkeiten beim Einloggen ins Battle.net, auch verfrühten sich viele gespeicherte Charaktere zumindest zeitweise von Blizzards Spielserver.

[www.battle.net](http://www.battle.net)

## HITMAN: CODENAME 47

Besitzer von Voodoo-Karten hatten bislang Schwierigkeiten mit der richtigen grafischen Darstellung. Auf einigen Rechnersystemen kam es außerdem zu gelegentlichen Programmabstürzen. Schließlich gab es manchmal Probleme mit dem Inventar, aus dem sich hin und wieder manche Gegenstände verabschiedeten. Das neue Service Pack 1 behebt diese Probleme.

[www.eidos.de](http://www.eidos.de)

## DELTA FORCE: LAND WARRIOR

Bisher machte das Actionspiel im Netzwerk einige Schwierigkeiten. Eigene Missionen, die Sie im Editor erstellt haben, speicherten zuvor nicht richtig ab. Das Update behebt diese Fehler und fügt ein paar neue Soundeffekte in das Spiel ein. (dk)

[www.novalogic.com](http://www.novalogic.com)

Haben auch Sie in aktuellen Spielen einen Fehler entdeckt? Dann berichten Sie uns doch davon. Unsere Adresse:

Bugreport@pcplayer.de  
oder per Post:

Future Verlag GmbH  
Red. PC Player, Bugreport  
Rosenheimer Str. 145h  
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir keine individuellen Antworten geben können.

# SPIELECHARTS

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

## PCPLAYER LESER TOP 20

- (1) DIABLO 2**  
BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
- (2) BALDUR'S GATE 2**  
BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
- (4) DEUS EX**  
ION STORM/EIDOS INTERACTIVE
- (3) C&C: ALARMSTUFE ROT 2**  
WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
- (9) SUDDEN STRIKE**  
FIREGLOW/COV
- (14) NHL 2001**  
ELECTRONIC ARTS SPORTS
- (10) COUNTERSTRIKE**  
CS-TEAM/WWW.COUNTER-STRIKE.NET
- (20) ICEWIND DALE**  
BLACK ISLE/VIRGIN INTERACTIVE
- (7) AGE OF EMPIRES 2**  
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
- (13) FLUCHT VON MONKEY ISLAND**  
LUCASARTS/ELECTRONIC ARTS
- (11) UNREAL TOURNAMENT**  
EPIC MEGAGAMES/GT INTERACTIVE
- (6) BALDUR'S GATE**  
BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
- (8) STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE**  
RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION
- (13) GRAND PRIX 3**  
MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
- (18) RUNE**  
HUMAN HEAD STUDIOS/TAKE 2 INTERACTIVE
- (5) KALF-LIFE (DEUTSCH)**  
VALVE SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE
- (-) DIE SIEGLER 3**  
BLUE BYTE
- (-) KEROKES OF MIGHT & MAGIC 3**  
NEW WORLD COMPUTING/INFOGRAMES
- (15) NEED FOR SPEED PORSCHE**  
ELECTRONIC ARTS
- (20) CRIMSON SKIES**  
ZIPPER INTERACTIVE/MICROSOFT

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player  
Erhebungszeitraum: Dezember 2000

## VERKAUFS-CHARTS

- (1) TOMB RAIDER: DIE KRONIK**  
CORE DESIGN/EIDOS INTERACTIVE
- (2) C&C: ALARMSTUFE ROT 2**  
WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
- (1) FIFA 2001**  
ELECTRONIC ARTS CANADA/EA SPORTS
- (3) DIE FLUCHT VON MONKEY ISLAND**  
LUCASARTS/ELECTRONIC ARTS
- (7) MOONHUN 2: DIE JAGO GENT WEITER**  
PHENOMEDIA/RAVENSBURGER INTERACTIVE
- (6) DER PATRIOTIER 2**  
ASCARON/INFOGRAMES
- (7) TONY KAWK'S PRO SKATING 2**  
NEVERSOFT/ACTIVISION
- (8) CDSCACKS EUROPEAN WARS**  
GSC GAME WORLD/COV
- (6) DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN**  
PHENOMEDIA/RAVENSBURGER INTERACTIVE
- (13) DIE SIMS**  
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- (11) KITMAN: CODENAME 47**  
IO INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE
- (5) AOE2: THE CONQUERORS**  
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
- (4) BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN**  
BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
- (8) GRAND THEFT AUTO 2**  
TAKE 2 INTERACTIVE
- (11) C&C 3: TIBERIAN SUN**  
WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
- (9) SUDDEN STRIKE**  
FIREGLOW/COV
- (-) UNREAL TOURNAMENT**  
EPIC MEGAGAMES/GT INTERACTIVE
- (10) PULLEHARM - DAS SPIEL ZU TV TOTAL**  
WESTKA UNLIMITED/COV
- (15) RAINBOW 6: COVERT OPS**  
RED STROM ENT./UBI SOFT
- (-) GRAND PRIX 3**  
MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE

Quelle: Pro Markt Erhebungszeitraum  
27.11.-02.12.2000  
(Spiele- und Budget-Sammlungen ausgeschlossen)

## USA-CHARTS

- (3) THE SIMS**  
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- (2) ROLLERCOASTER TYCOON**  
MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
- (4) THE SIMS: LIVIN' LARGE**  
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- (1) C&C: RED ALERT 2**  
WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
- (5) BARBIE PET RESCUE**  
MATTTEL INTERACTIVE
- (5) ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES**  
MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
- (7) WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? 2ND SEASON**  
DISNEY INTERACTIVE
- (-) SIMCITY 3000**  
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- (9) MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR CLASSIC**  
MICROSOFT
- (10) DIABLO 2**  
BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE

Quelle: PC Data,  
Erhebungszeitraum: Dezember 2000

## ENGLAND-CHARTS

- (2) WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?**  
DISNEY INTERACTIVE
- (1) CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 00/01**  
SPORT INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE
- (5) THE SIMS**  
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- (3) C&C: RED ALERT 2**  
WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
- (5) ESCAPE FROM MONKEY ISLAND**  
LUCASARTS/ELECTRONIC ARTS
- (6) THE SIMS: LIVIN' IT UP**  
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- (7) TOMB RAIDER: DIE KRONIK**  
CORE DESIGN/EIDOS INTERACTIVE
- (4) FIFA 2001**  
ELECTRONIC ARTS CANADA/EA SPORTS
- (11) KITMAN: CODENAME 47**  
IO INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE
- (2) BAY WILD FLYING FORTRESS: THE MIGHTY EIGHTH**  
WAYWARD DESIGN/HASBRO INTERACTIVE

Quelle: CTV,  
Erhebungszeitraum: Dezember 2000

## MITMACHEN & GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.

Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiliegers in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe und gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## GEWINNER



Der Preis diesmal von EA Sport/Electronic Arts:

### 5X FIFA 2001

#### Gewinner:

Jürgen Hackl, Walheim  
Denis Heymann, Altmannsdorf  
Harald Zithau, Osterholz-Scharmbeck  
Miko Reinberg, Krefeld  
Axl Schurz, Pirna

Sollte Ihnen Fortune dieses Mal nicht held  
gewissen sein: Neues Spiel, neues Glück





# NACHSPIEL



**Top oder Flop: Erst im Nachhinein lässt sich**

**absehen, ob ein großer Titel den vielen Vor-  
schusslorbeeren auch gerecht wurde. Wir über-  
geben an dieser Stelle das Wort an unsere Leser, den Handel und den  
jeweiligen Spielehersteller.**



## TESTER-MEINUNG

Udo verherrte kurz in stiller Demut: Für ihn ist »Deus Ex« ein echtes Meisterwerk, mit dem ein Spieler sich monatelang beschäftigen kann. Die unerreicht lebendige Spielwelt, die kleinen Gespräche, zu denen fast jede Person einlädt, und die ausgefeilte Charakterentwicklung sind für ihn die Features, die es auf eine Stufe mit dem ebenfalls brillanten »System Shock 2« heben.

Deus Ex brachte Luc mehrere Nachtschichten am PC ein: Das Design ließ ihn einfach nicht mehr los. Die Hintergrundgeschichte war ihm zwar etwas zu verworren, die schier grenzenlose Freiheit seiner Spielfigur glich ihm das aber mehr als aus. Für Luc war Deus Ex der Beweis, dass auch Computerspiele süchtig machen können.

## LESER

Zu Deus Ex erhielten wir das positivste Leserecho, seit es das Nachspiel überhaupt gibt. Wenn denn einmal Kritik geäußert wurde, betraf sie die Grafik oder den Umfang des Spiels, der laut **Nick Krause** (E-Mail) »verloren Fest-Ehemännern zu viel abverlangt«. Und **Daniel Gähke** (E-Mail) bemängelte das nervige Interface, welches sich seit »System Shock 2« kaum weiterentwickelt hätte.

Die anderen Leser waren aber alle so begeistert, dass es uns fast schon vorkam, als würden uns nur noch Eidos-Mitarbeiter schreiben. **Jens Müller** aus Hannover bekam Ärger: »Deus Ex hat mir so viel Spaß gemacht, dass meine Frau immer sauer war, weil ich – über einer Falle brütend – grundsätzlich zu spät zum Abendessen gekommen bin.«

**Michael Blankenburg** aus Jena konnte nicht verstehen, wieso manche Deus Ex als Abklatsch von »Dark Project« und System Shock 2 bezeichnen: »Natürlich enthält es Elemente beider Spiele. Aber es ist trotz-

dem etwas einzigartiges. Es hat einfach die richtige Mischung gefunden, die dem Spieler reichlich Freiheit lässt, auf welche Art er das Ziel erreicht.«

**Torsten Schoeps** aus Dresden sieht Warren Spector trotz seiner über 40 Jahre noch lange nicht im Altersheim: »Designer wie Spector sind die besten, da sie es auf Grund ihrer Lebenserfahrung verstehen, gute Geschichten zu erzählen. Das junge Gemüse (der Nachwuchsentwickler) reicht da einfach (noch) nicht ran.« Und **Thomas Finegan** (E-Mail) fasste den Reiz des Programms wie folgt zusammen: »Ein sehr intelligentes Spiel, das die Richtung weist, in welche die Unterhaltung der Zukunft gehen könnte. Holo-Decks gibt es noch nicht, aber Deus Ex kommt verdammt nahe an eins heran.« (uh)



## HERSTELLER: EIDOS INTERACTIVE

Produkt-Manager Lars Wittkuhn hatte den Erfolg von Deus Ex von vornherein erwartet. Und auch wenn er keine genauen Zahlen nennen konnte, so ist doch davon auszugehen, dass mehr als 70 000 Spiele dankbare Abnehmer fanden. Garant dieses Erfolges ist für ihn Projektleiter Warren Spector, laut Wittkuhn der Steven Spielberg der Computerspielindustrie.

Keiner versteht es so wie Spector, dermaßen anspruchsvolle und gleichzeitig erfolgreiche Titel zu entwickeln. Spector habe einfach ein Händchen für Atmosphäre.

Die größte Stärke von Deus Ex sieht Wittkuhn in der realistischen Umwelt und in der Freiheit des Spielers, der nicht auf vorgedachten »Schienen« durch die Welt laufen müsse, sondern seinen eigenen Eingebungen folgen könne. Für die deutsche Version soll es in Kürze einen offiziellen Mehrspieler-Patch geben, ein Beta-Patch für das amerikanische Original (36 MB) ist bereits vorhanden. Spector hat bereits einen Nachfolger versprochen, der aber frühestens in zwei Jahren erscheinen und dann auch eine neue Grafik-Engine erhalten wird. Gerüchten zufolge könnte es die »Unreal 2«-Engine werden.

## KURZBESCHREIBUNG

Wir befinden uns bei Deus Ex einige Jahrzehnte in der Zukunft. Der Spieler übernimmt die Rolle von Andriodagenten J.C. Denton, dieser wird wie bei einem 3D-Shooter in der Ich-Perspektive gesteuert. Die ernsthaften und gesellschaftskritische Hintergrundgeschichte, unterschiedliche Lösungswege, zwischen denen der Spieler wählen kann, und zahlreiche andere Design-Elemente (Schleichen, Skill-System) heben Deus Ex aber weit aus der Masse gewöhnlicher Shooter heraus.

## HÄNDLER

David Fioretti vom Spielefachgeschäft »PC Fun« wusste nur Gutes über Deus Ex zu berichten: Der Titel verkaufte sich hervorragend. Dafür sieht er vor allem drei

Gründe: »Shooter« laufen immer, Deus Ex ist innovativ und dreht sich schlichtweg genial. Die Kunden waren seiner Meinung, es gab praktisch keine Beschwerden über Bugs und auch sonst keine Reklamationen. Die Käufer schicht war bunt gemischt, selbst eingefleischte Rollenspieler oder Actionfans sprangen über ihren Tellerrand und wagten sich an Deus Ex. Fioretti sieht einem eventuellen Nachfolger schon heute voller Vorfreude entgegen.

J.C. Denton: immer im Einsatz für ewige Jugend und Glückseligkeit.

## Chart-Erfolge

Es ist ein kleines Wunder, dass sich ein derart hochkomplexer und neuer Titel so hoch oben in den Charts tummeln konnte.

Julii 2000	Platz 3
August 2000	Platz 3
September 2000	Platz 10
Oktober 2000	Platz 12
November 2000	Platz 27

## Leser-Charts

Aus dem Stand sprang Deus Ex in unsere Leser-Top-Ten und ist aus ihr seitdem nicht mehr wegzudenken.

Julii 2000	Platz 6
August 2000	Platz 2
September 2000	Platz 2
Oktober 2000	Platz 4
November 2000	Platz 4
Weihnachten 2000	Platz 3

## WERTUNG

HERSTELLER: INT.  
Sturm/Eidos  
GENRE: Action-  
Adventure  
Test in 8/2000  
www.deusex.com

PC PLAYER  
SPIELSPASS

91

Unter uns

# DAVE PERRY

Der nordirische Charmer Dave Perry und sein Entwicklungsstudio Shiny Entertainment gehören zu den absoluten Medienlieblingen der Branche. Schade nur, dass die Verkaufszahlen da nicht immer mithalten konnten. Mittlerweile steht Perrys neuestes Werk »Sacrifice« in den Läden. Zeit, ein paar unverschämte Fragen an den großen Shiny-Boss zu richten ...

## Na, wie geht es Dir?

Gar nicht übel. Ziemlich beschäftigt. Ich denke ständig an all die tollen Dinge, die ich irgendwann einmal tun werde, wenn ich die Zeit dafür finde, wohl so in 20 Jahren.

## Welchen Titel hast Du denn in letzter Zeit mit Vergnügen gespielt?

Ich hatte viel Freude mit »SWAT 3«: Ich mag es herumzuschleichen und dann anderen zu befehlen, für mich durch die Tür zu stürmen.

## Was war denn eigentlich Dein schlechtestes Spiel?

»Paperboy 2« für den Sinclair Spectrum. Ich habe das Spiel geschrieben, ohne zu wissen warum es eigentlich geht. Wir haben in Großbritannien eben keine derartigen

## Was hat Dich zuletzt ein Computerspiel an den Rand des Wahnsinns getrieben?

Nun, eigentlich war es kein Computerspiel, sondern eine Spiel-Konsole: die Sega Nomad. Was haben sich die Deppen bloß dabei gedacht, ein mobiles Spielgerät zu entwickeln, das garantiert die eingebauten Batterien leergezogen hat, bevor man ein Spiel durchspielen kann? Und leider gab es keine Reservebatterien. Argh!

## Der größte Moment in der Spiele-Geschichte?

Ich war immer ein Spielautomaten-Fan: »Pac-Man«, »Missile Command« und so weiter. Aber in dem Augenblick, als ich zum ersten Mal im »Star Wars«-Automaten saß, wurde ich süchtig. Für mich war das



Dave Perry, der größte Frauenschwarm der Branche.

## Gewalt in Spielen: berechnete Sorge oder Medien-Hysterie?

Die Altersstufungen von Spielen müssten einfach angemessen sein. Ich bin froh, dass hier in Amerika einige Läden mittlerweile die Ausweise überprüfen. Von uns zu erwarten, dass wir keine Spiele mehr für Erwachsene entwickeln, wäre einfach idiotisch.

## Wes hat Du in Deiner Tasche?

Disney-Spielgeld, ein Sacrifice-Dongle, ein Taschenmesser, viel zu viele Schlüssel und ein Diktiergerät. Das Spielgeld ist nützlich, wenn man eine unfreundliche Verkäuferin trifft. Selbst Verkäuferinnen, die ihren Job wirklich hassen und ihre Tage haben, fangen dann an zu lächeln.

## Online-Spiele: überzogener Hype oder unausweichliche Zukunft?

Unausweichliche Zukunft... Drahtlose Online-Spiele. Sogar wenn die Spiele übel sind. Es macht viel mehr Spaß, als im Flughafen auf den Glatzkopf vor einem zu starren.

## Warum heißt Deine Firma »Shiny«?

Shiny Entertainment wurde gegründet als der REM-Song »Shiny Happy People« ein großer Hit war. Zu dem Zeitpunkt war es eigentlich ein ziemlich beschauerter Name, aber er wurde rasch bekannt.

## Welches Spiel sollte schon längst in Entwicklung sein?

Ein Simulator der Realität, wie im Film »Matrix«. Aber einer, in dem man die Regeln einfach brechen kann. (PC Gamer/tw)

## DAVE PERRY SUPERSTAR

David Perry, 32, Spieledesigner mit Gardemaß, machte nicht nur als Gelegenheitsmodel auf Modeschauen von sich reden. Schon mit 13 Jahren entwickelte er in Belfast erste Programme für den Sinclair ZX 81. Später, von London aus, wurde er als Buchautor tätig und schrieb einen Leitfaden für angehende Spiele-Entwickler. Nach zahlreichen, am Fließband produzierten Titeln, wurde er mit »Earthworm Jim« endgültig zum Star. Später folgten »MDK« und »Messiah«, sowie gerade eben »Sacrifice«.

## »Ich selbst war Luke Skywalker.«

Zeitungsjungen. Ich hatte nicht mal Zugang zum Paperboy-Spielautomaten, um mich inspirieren zu lassen. Noch schlimmer war nur ein Spiel mit dem Titel »Great Gurnoski«. Durch dieses Programm reifte in mir die Erkenntnis, dass mein Kunstlehrer völlig daneben lag und meine Zeichentafel absolut nichts taugen. Seit diesem Zeitpunkt habe ich mich nie wieder als Künstler oder Sänger bezeichnet.

## Dürfen wir uns auf einen Messiah-Nachfolger freuen?

Nein. Wir wurden angegriffen, weil wir ein Jump-and-Run-Spiel für den PC geschrieben hatten. Dann warf man uns bestimmte Kompatibilitätsprobleme vor und es gab Beschwerden, weil die Hauptperson ein kleines Baby war. Und zu guter Letzt wurde ich noch persönlich angegriffen, weil ich angeblich neue Grafiktechnologien zum Standard erhoben hätte. Von all diesen Prügelein schmerzt mein Hintern noch immer, deshalb danke ich, dass ich für eine Weile keine Gedanken an ein »Messiah 2« verschwenden werde.

ein echter Meilenstein, ich selbst war Luke Skywalker – na ja, in einer etwas größeren Ausführung.

## Was ist die optimale Entwicklungszeit für ein Hammerspiel?

18 Monate ist die Zeit, die es dauern sollte, doch 36 Monate ist die beängstigende Realität. Unser Ziel ist es, Spiele in 24 Monaten fertig zu stellen, wobei der Produzent während der Schlußphase mit scharfer Munition ausgerüstet wird. Im letzten Monat geben wir die Privatnummern der Programmierer an jeden weiter, der das Spiel vorstellt. Das sollte das Problem lösen.

## Jemals verheißet worden?

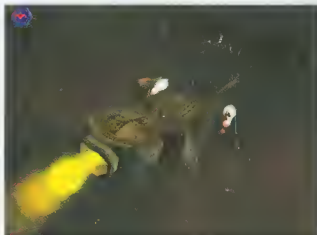
Nein, muss ich leider sagen. Ich habe mein Bestes getan, als ich einmal von der Polizei mit etwa 250 Stundenkilometern verfolgt wurde, aber es war eine Polizistin die mich letztlich stellte.

Ich glaube, sie war ein »Earthworm Jim«-Fan, denn sie ließ mich mit einer Strafe von 70 Dollar ziehen. Sogar das bedauerte diese Polizistin noch.



# ROBERTS PACKT EIN

**Fast fünf Jahre nachdem er Digital Anvil gegründet hatte, übergab Spieldesigner Chris Roberts das Kommando an Microsoft. Was wird jetzt aus »Freelancer«?**



Rund ein Jahr vor Erscheinen der hoch gehandelten SF-Simulation Freelancer hat sich Microsoft das Entwicklungsstudio Digital Anvil einverleibt.

**D**ie Helden der 90er Jahre werden müde. Sid Meier werket ewig mit Bürgerkriegs- und Dinosaurier-Spielen vor sich hin, von Richard »Lord British« Garriott hat man seit seinem eiligen Abgang bei Origin gar nichts mehr gehört.

Jetzt hat es auch Chris Roberts erwischt: Der vom »Wing Commander«-Ruhm zehrenden Star designer verlässt Digital Anvil. Die Entwicklungsschmiede verliert ihre Unabhängigkeit und gesellt sich zur wachsenden Familie der Microsoft-eigenen Satelliten-Studios.

Bereits 1997 war Microsoft als Teilhaber bei Digital Anvil eingestiegen. Lange außer hin wurde das Image des gütigen Patenonkels gepflegt. Microsoft sorgte dafür, dass dem

Studio während der jahrelangen Entwicklung erhoffter PC-Grandiositäten das Geld nicht ausging. Doch gut drei Jahre später sah die Bilanz ernüchternd aus: Digital Anvil hatte mit »Starlancer« gerade mal ein Spiel veröffentlicht und brauchte dafür noch die Hilfe des externen Programmiererteams Warthog. Das neue Chris-Roberts-Großprojekt namens »Freelancer« stotterte bereits im vierten Entwicklungsjahr vor sich hin, ein Ende schien nicht absehbar. Und das zu 99 Prozent fertige Echtzeit-Strategiespiel »Conquest« wurde kurz vor der geplanten Veröffentlichung von Microsoft dankend abgelehnt: nicht gut genug, sucht auch dafür einen anderen Publisher.

## Knatsch um Conquest

Die Beziehungskrise endete sich Anfang Dezember. Nachdem ein paar Tage lang halbgare Gerüchte über eine angebliche Absetzung von Roberts durchs Internet schwirrten, vermeldete Microsoft den Erwerb von Digital Anvil. Offizielle Zahlen über den Wert der Transaktion wurden nicht genannt, aber die Diskrepanz zwischen Einnahmen und laufenden Kosten machte die Übernahme wohl unvermeidbar. »Es ist sehr schwierig, enorm ambitionierte Spiele ohne die finanzielle Sicherheit einer großen Firma zu machen. Vor allem, wenn die Entwicklungszyklen so unberechenbar sind«, resümierte Chris Roberts.

Der Mann ist ein gebranntes Kind: Als seinerzeit Origin von Electronic Arts übernommen

## WAS WIRD NUN AUS...

**Freelancer?** Microsoft will die mit vielen Vorschusslorbeeren bedachte SF-Simulation zum Weihnachtsgeschäft 2001 veröffentlichen. Chris Roberts bleibt dem Projekt als Berater verbunden.

**Loose Cannon?** Die Mischung aus taktischer 3D-Action und SF-Fahrsimulation wird nicht bei Microsoft erscheinen. Die ehemaligen Digital-Anvil-Inhaber (darunter Chris Roberts und Tony Zurovec) erhielten die Rechte für Loose Cannon und Conquest. Derzeit werden neue Vertriebspartner gesucht.

**Digital Anvil?** Auch unter Microsoft-Herrschaft soll das Studio in Austin, Texas, ansässig und soll sich auf weniger Spiele konzentrieren. Neben Freelancer ist derzeit lediglich das Xbox-Gehheimprojekt »Brute Force« in Arbeit, das von Erin Roberts betreut wird.

**Chris Roberts?** Offiziell hat er sich noch nicht zu Zukunftsplänen geäußert. Wir tippen auf eine Spielpause und ein weiteres Filmprojekt.



Chris Roberts will nach Freelancer eine Spielpause machen – angeblich zieht es ihn in den Regiestuhl zurück.

wurde, ärgerte sich Roberts über Terminzwänge und Verlust der kreativen Kontrolle. Als Folge der unvermeidlichen Unabhängigkeits-Aufgabe von Digital Anvil reichte er deshalb prompt seinen Rücktritt ein: »Ich will nicht wirklich wieder für einen großen Publisher arbeiten. Wenn ich das wollte, dann wäre ich bei Electronic Arts geblieben«.

Zumindest soll Freelancer nicht unter der Scheidung leiden: Mama Microsoft ist ausgesprochen scharf darauf, das Spiel (hoffentlich) Ende 2001 für den PC zu veröffentlichen. Papa Roberts hat zwar kein Sorgerecht mehr, aber seinen beratenden Beistand bis zur Veröffentlichung zugesichert.

Der Fall Digital Anvil hat gezeigt, dass in Zeiten ausufernder Entwicklungskosten selbst prominente Top-Designer keine heiligen Kühe mehr sind. Jahrelange Versäptungen leeren die Kassen, nerven die Fans und zermürben auch die Entwickler, wie Chris Roberts selbstkritisch einräumt: »Ich will Freelancer aus der Tür rauskriegen und dann ein wenig Zeit haben, um alles neu zu überdenken. Vier Jahre bedeuten einen enormen Aufwand. Es muss bessere Wege geben, um gewaltige Spiele zu machen.« (hl)

## MEILENSTEINE VON CHRIS ROBERTS

**1987** Mit Spectrum-Spielen wie *Wiz Adore* hat Chris Roberts als Teenager seine ersten Hits in England.

**1988** *Times of Lore* ist Roberts' erstes Spiel für die texanische Firma Origin.



Times of Lore

**1990** Das Weltraum-Actionspiel *Wing Commander* ist ein Waterloo.

**1993** Veröffentlichung der Flugsimulation *Strike Commander*.

**1994** Mit seinen digitalisierten Videos wird *Wing Commander 3* zum Weihnachtshit.



Wing Commander 3

**1996** Chris Roberts verlässt Origin und gründet Digital Anvil.

**1997** Microsoft investiert in Digital Anvil und erhält im Gegenzug die Vertriebsrechte an den ersten Spielen.

**1999** Roberts' erste Regiearbeit kommt in die Kinos, doch der *Wing Commander*-Spielfilm erntet schwache Kritiken.

**2000** Im November erklärt Publisher Microsoft, das von Roberts produzierte Strategiespiel *Conquest* nicht veröffentlichen zu wollen. Im Dezember dann der endgültige Bruch: Microsoft übernimmt Digital Anvil, Chris Roberts verlässt das Unternehmen.

REIHE DEINEN NAMEN  
EIN IN DIE EWIGKEIT.

S T A R T R E K<sup>®</sup>  
STARFLEET COMMAND<sup>™</sup>

VOLUME II

EMPIRES  
AT WAR<sup>™</sup>

James T. Kirk

Capt. Spock

Hikaru Sulu

Peter Burkhardt



Das Kommando der Sternenflotte beruft dich zu höheren Aufgaben. Begebe dich auf eine Mission, die dir Ehrungen und Titel, aber auch Tod und Verderben einbringen kann. Allein dein strategisches und taktisches Geschick bestimmt dein Schicksal. Eines von 8 Völkern, darunter 2 neue Völker, entsendet dich in die unendlichen Welten. Mit dutzenden von detaillierten neuen Schiffen und modernster Grafiktechnologie leitet Starfleet Command 2 eine neue Ära des Realismus für taktische Kämpfe im Weltraum ein.

Interplay



STAR TREK: Starfleet Command® Volume II: Empires at War™ Software ©2000 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. TM, ® & © 2000 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Star Trek and related elements are trademarks of Paramount Pictures. ® and elements based upon the board games created by Amnold Design Bureau 1977-2000. All Rights Reserved. Interplay, the Interplay logo, "By Games For Gamers", "4th Edition" and the "E" logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. Taldren and the Taldren logo are trademarks of Taldren Inc. Exclusively licensed and distributed by Interplay Entertainment Corp. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.



Arcanum



Commandos 2



Mech Commander 2



Anno 1503



Alone in the Dark 4



Tropico

### DIE BELIEBTESTEN SPIELERHERSTELLER\*

- 1 Blizzard
- 2 LucasArts
- 3 Bioware
- 4 EA Sports
- 5 Westwood

## AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE

TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN	INTERNET
Age of Sail 2	Talonsort/Take 2 Interactive	Strategie	1. Quartal 2001	www.talonsort.com
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adv.	2. Quartal 2001	www.aloneinthedark.com
Anachronox	Ion Storm/Eidos Int.	Action-Rollen.	April 2001	www.ionstorm.com
Anno 1503	Max Design/Infogrames	Wirtschaftss.	2. Quartal 2001	www.infogrames.de
Aquanox	Massive Dev./Ravensburger	Action	1. Quartal 2001	www.ravensburger.de
Arcanum	Troika Games/Havas Int.	Rollenspiel	1. Quartal 2001	www.sierrastudios.com
Battle Isle: Darkspace	Blue Byte Software	Action-Strat.	1. Quartal 2001	www.bluebyte.de
Black & White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	Marz 2001	www.lionhead.com
Capitalism 2	Enlight Software/Ubi Soft	Wirtschaftss.	Mai 2001	www.ubisoft.de
Clou 2, Der	Neo/JoWood	Adventure	1. Quartal 2001	www.jowood.com
Comanche 4	Novalogic/Electronic Arts	Simulation	2. Quartal 2001	www.novalogic.com
C&C: Renegade	Westwood/Electronic Arts	Action	3. Quartal 2001	www.westwood.com
Commandos 2	Pyro Studios/Eidos Int.	Echtzeit-Strat.	1. Quartal 2001	www.eidos.de
Desperados	Spellbound/Infogrames	Strategie	1. Quartal 2001	www.desperados-game.com
Diablo 2 Expansion Set	Blizzard/Havas Interactive	Action-Rollen.	2. Quartal 2001	www.blizzard.com
Duke's Lair 3D	Blue Byte Software	Action-Strat.	1. Quartal 2001	www.bluebyte.de
Dragon Nukem Forever	3D Realms/Infogrames	3D-Action	3. Quartal 2001	www.3dreams.com
Dungeon Siege	Gas Powered Games/Micros.	Rollenspiel	3. Quartal 2001	www.microsoft.com
Elder Scrolls: Morrowind	Bethesda Softworks	Rollenspiel	Herbst 2001	www.bethesda.com
Emporor: Battle for Dune	Intelligent Games/EA	Strategie	3. Quartal 2001	www.iglc.co.uk
Empire Earth	Sierra/Havas Interactive	Echtzeit-Strategie	3. Quartal 2001	www.empireearth.com
Fallout Tactics	14" East/Interplay	Strategie	1. Quartal 2001	www.interplay.com
F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	1. Quartal 2001	www.ubisoft.de
Fate of the Dragon	Eidos Interactive	Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2001	www.eidos.de
Freelancer	Digital Anvil/Microsoft	Action	4. Quartal 2001	www.digitalanvil.com
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	1. Quartal 2001	www.jowood.com
Galleon	Confounding Factor/Interplay	Action-Adven.	1. Quartal 2001	www.interplay.com
Gothic	Piranha Bytes/Egmont Int.	Action-Rollen.	1. Quartal 2001	www.egmont.de
Half-Life: Team Fortress 2	Valve Software/Havas Int.	Action	1. Quartal 2001	www.havas.de
Halo	Bungie Software/Microsoft	Action	3. Quartal 2001	www.microsoft.com
Heart of Stone	Pyro Studios/Eidos Int.	Strategie	4. Quartal 2001	www.aldos.de
Icew. Dale: T. Heart of Winter	Black Isle/Interplay	Add-on	1. Quartal 2001	www.interplay.com
Iron Dignity	Ariax Software/Topware Int.	Action-Strategie	1. Quartal 2001	www.topware.de
Loosa Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	1. Quartal 2000	www.microsoft.com
Mafia	Illusion Softworks/Take 2 Int.	Action	2. Quartal 2001	www.take2.de
Max Payne	Remedy Ent./Take 2 Int.	Action	2. Quartal 2001	www.maxpayne.com
Mech Commander 2	Fasa Interactive/Microsoft	Strategie	1. Quartal 2001	www.microsoft.de
Need f. Speed Motor C. onl.	Electronic Arts	Rennspiel	1. Quartal 2001	www.ea.com
Neverwinter Nights	Bioware/Virgin Interactive	Rollenspiel	3. Quartal 2001	www.bioware.com
Operation Flashpoint	Codemasters	Action-Adven.	April 2001	www.codemasters.de
Peace Makers	Mesa/Ubi Soft	Strategie	1. Quartal 2001	www.ubisoft.de
Pool of Radiance 2	Stormfront Studios/SSI	Rollenspiel	1. Quartal 2001	www.poolofradiance.com
Praetorians	Eidos Interactive	Strategie	4. Quartal 2001	www.eidos.de
Serious Sam	Croteam/Take 2 Interactive	Action	2. Quartal 2001	www.take2.de
Siedler 4, Die	Blue Byte Software	Strategie	1. Quartal 2001	www.bluebyte.com
Sovereign	Ubi Soft	Strategie	4. Quartal 2001	www.ubisoft.de
Star Trek: Bridge Commander	Mucky Foot/Eidos Interactive	Strategie	1. Quartal 2001	www.eidos.de
Star Trek: Away Team	Reflexive Ent./Activision	Strategie	1. Quartal 2001	www.activision.com
Star Trek: Bridge Commander	Totally Games/Activision	SF-Sim.	2. Quartal 2001	www.activision.com
Stupid Invaders	Ubi Soft	Adventure	1. Quartal 2001	www.ubisoft.de
Summoner	Volition/THQ	Rollenspiel	2. Quartal 2001	www.thq.de
The World is not enough	Electronic Arts	Action	1. Quartal 2001	www.ea.com
Throne of Darkness	Click Entertainment/Havas Int.	Rollenspiel	1. Quartal 2001	www.havas.de
Tropico	Pop Top Software/Take 2 Int.	Strategie	Marz 2001	www.poptop.com
Turrican 3D	Rainbow Arts/THQ	Action	1. Quartal 2001	www.thq.de
Ultima Online 2	Origin/Electronic Arts	Online-Rollen.	1. Quartal 2001	www.ea.com
Unreal 2	Epig Megagames/Infogrames	Actionspiel	2. Quartal 2001	www.epigames.com
Völker 2, Die	JoWood Prod./Infogrames	Strategie	1. Quartal 2001	www.jowood.com
V.I.P.	Ubi Soft	Action-Adv.	Juni 2001	www.ubisoft.de
Warcraft 3	Blizzard/Havas Interactive	Rollen-Strat.	2. Quartal 2001	www.blizzard.com
Wizardry 8	Sir Tech	Rollenspiel	2001	www.sirtech.com

Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.



# FOX Interactive proudly presents Agent Cate Archer und...



THE OPERATIVE

**No One  
Lives  
Forever**



MONOLITH

...die Waffen einer Frau!

# NEVERWINTER NIGHTS

Die Macher von »Baldur's Gate« wollen die Grenze zwischen Solo-Spiel und Multiplayer-Abenteuer sprengen. »Neverwinter Nights« bietet mehr Action, detailliertere Charakter-Entwicklung und eine taufrische 3D-Grafik-Engine von höchstem Staun-Kaliber.

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bioware/Interplay
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 3. Quartal 2001
- **Internet:**

[www.neverwinternights.com](http://www.neverwinternights.com)

- **Besonderheiten:** Solo-Spielspaß mit 25 Modulen. ■ Aurora-Engine beschert moderne 3D-Grafik ■ 64 Spieler gleichzeitig online ■ Levels selber bauen mit einfachem Editor ■ Neue, verbesserte Regeln der dritten AD&D-Edition

**G**ute Vorsätze fürs neue Jahr haben auch Rollenspiel-Entwickler: Höchste Zeit für richtige 3D-Grafik, einen Level-Editor, leichtere Bedienung und neue AD&D-Regeln.

Ganz oben auf der Liste steht der Schluß zwischen Solo- und Multiplayer-Welten. Nach dem ebenso vorzüglich wie konservativen »Baldur's Gate 2« tischt Bioware bei »Neverwinter Nights« reichlich Innovationen für auf.

Der Spielname klingt verführerisch nach lauem Lüftchen in frostfreien Nächten, doch daraus sollte man keine Rückschlüsse auf die klimatischen Verhältnisse beim Programmiererteam ziehen. Während unseres Besuchs in Edmonton wurden wir mit den Freuden eines kanadischen Winters konfrontiert. Während draußen die reinste »Cone of Cold« Tageshöchstwerte von minus 25 Grad produzierte, konnten wir vor der wohlighit bullenden Heizung sitzen und einige Levels von Neverwinter Nights anspielen.

### Quarantäne in Neverwinter

Das neue Abenteuer ist in den nördlichen Gefilden des beliebten Fantasy-Szenarios »Forgotten Realms« angesiedelt und beginnt in der Metropole Neverwinter. Die Regenten haben eine Quarantäne verhängt, denn hinter den Stadtmauern tobt eine geheimnisvolle Seuche. Während die ansässigen Kleriker mit den Krankenkassen um die Übernahme der Behandlungskosten streiten, werden alle fiten Abenteurer mit der Aufklärung des Schlüssels beauftragt. Ihre Spielfigur nimmt den Auftrag an und muss zunächst den Auslöser der Plage herausfinden. Da steckt natürlich mehr dahinter, als man anfangs glauben mag. Im Spielverlauf geht ihr Held auf Reisen, um die wahre Oberbösewicht-Bedrohung zu entfernen und zu bekämpfen.

Produzent Trent Oster von Bioware zielt sich noch mit weiteren Details zur Story, deutet aber einige Schauplätze an. Neben Neverwinter besuchen Sie auch die Stadt Luskan, treiben sich in Abwasserkanälen, Minen sowie Dungeons herum und vertrimmen auch an der frischen Luft reichlich Monster.

**»Die Vergessenen Realms wurden von Gleichstellungsbeauftragten besucht.«**



Bei den Echtzeitkämpfen wird der Standardeingriff automatisch wiederholt. Nach einem Rechtsklick aufs Monster können wir im kreisförmigen Menü noch Spezialattacken und Zaubersprüche kramen.

### Solo-Abenteuer in 25 Etappen

Die mit einer saftigen Story gesegnete Kampagne besteht aus 25 so genannten Modulen. Jeder dieser Abschnitte soll etwa zwei bis drei Stunden Spielzeit bieten und mit konkreten Zielen verbunden sein. Viele Zwischensequenzen werden mit der Grafik-Engine des Spiels inszeniert, auch einige vorgerenderte Videos sind geplant. Bei Ihren Erkundungen treffen Sie rund 50 Monster-

Grundmodelle, die in verschiedenen Variationen auftauchen – macht unterm Strich an die 200 Gernertypen. Bei den etwa 200 Zaubersprüchen wird sich dank der neuen Regelversion einiges tun. Einige Spells sind völlig neu, viele zurückkehrende Favoriten wurden gründlich überarbeitet und haben andere Wirkungen. Zu manchen Sprüchen gibt es »Großer Bruder« Variationen mit mehr Durchschlagskraft. ➔



Diese Führer... dieser Verbiss... ein klarer Fall von Umber Hulk! Jene Monstergehung ist in unterirdischen Gewölben heimisch, verdrängt hier aber einer überreschten Party den Woldspezierring.



## Neverwinter Nights

## SO SPIELT SICH NEVERWINTER NIGHTS

**Einsam ist der Tapfere — aber nur im Solo-Modus. Um Ihnen einen kleinen Vorgeschmack auf die Dynamik von Online-Sessions mit Neverwinter Nights zu geben, haben wir den Anfang einer typischen Testpartie festgehalten. Die Bilder zeigen das Geschehen aus den jeweiligen Perspektiven der beiden Spieler.**



**Brakus  
Ivanwolf**



Wer Neverwinter Nights online spielt, sollte sich mit Gleichgesinnten verbinden. Brakus Ivanwolf und Veego Quickhand haben soeben eine Party gebildet, wie an den Porträts rechts oben zu erkennen ist. Nach dem Austausch einiger Höflichkeitsfloskeln stellt sich die berechnete Frage »Und was stellen wir jetzt an?«.



**Veego  
Quickhand**



Der rührige Zwarg Veego lässt sich nicht lange bitten. Ortskundigkeit vortauschend rennt er den Pfad entlang, an dessen Ende ein Rudel Worratten lauert (rechts). Brakus folgt mit etwas Abstand und hat seine Kamera näher ans Geschehen gezoomt (links). Deshalb kennt er die Monster aus seiner Perspektive noch nicht sehen.



Einige Worratten später liegt der forsche Veego tot am Boden. Er könnte sofort wiedergeboren werden, was aber mit einem Erfahrungspunkte-Abzug verbunden ist. Noch spekuliert er darauf, dass Brakus die restlichen Nagetiere besiegt und dann eine Auferstehung organisiert. Befindet sich zufälligerweise ein Kleriker auf dem Server?



## → Bessere Charakter-Entfaltung

Ihr Held beginnt als schwächlicher Level-1-Novize und wird am Ende der Hauptstory etwa den 12. oder 13. Level erreichen. Durch das Spielen von importierten Zusatzmodulen sammeln Charaktere zusätzliche Erfahrung, die Beförderungsgrenze ist der 20. Level. Bei der Charakter-Generierung bekommen Sie viele Verbesserungen der dritten AD&D-Regeledition zu spüren. Insgesamt sieben Rassen stehen zur Wahl, der reaktivierte Halb-Ork gesellt sich zu Menschen, Elfen, Halb-Elfen, Zwergen, Gnomen und Halblingen. Bei den elf Berufsclassen kommen Mönch, Barbar und Zauberer dazu (Bioware hatte diese Professionen bereits in Baldur's Gate 2 geschmuggelt, obwohl jenes Spiel noch auf den Regeln der zweiten Edition basierte). Wieder da sind die klassischen Ausbildungsberufe Kämpfer, Paladin, Waldläufer, Magier, Kleriker, Druide, Dieb und Barde.

Die Forgotten Realms wurden anscheinend von Gleichstellungs-Beauftragten besucht, denn jetzt kann jede Rasse mit jeder Klasse kombiniert werden. Alte Berufsverbot-Ärgerisse wie »Für den Paladin-Job können sich nur Menschen bewerben« haben keine Gültigkeit mehr.

Neben den Charakter-Attributen gibt es zwei Arten von Sonderfähigkeiten. »Skills« sind Spezialisierungen, die sich im Spielverlauf durch Zusatzpunkte immer weiter ausbauen lassen. »Feats« lernt man dagegen ein

**Trolle am Abend, erquickend und labend. Im Fackellicht werfen sie fesch frisierten Ungetümme dramatische Schatten.**



stimmte Talente enthalten. Insgesamt werden um die 20 Skills und 40 Feats integriert, von denen die meisten für alle Klassen offen sind.

## Single-Hold in Echtzeit-Kämpfen

Neverwinter Nights spielt sich anders als die »Baldur's Gate«-Titel, mit denen Bioware Ruhm und Reichtum erntete. Aha-Erlebnis Nummer eins: Party Ade, Sie steuern lediglich einen Charakter. In bestimmten Missionen lassen sich computergesteuerte Helfer anheuern und befehligen, aber diese Söldner sind keine festen Party-Mitglieder und machen sich bei Lebensgefahr auch mal aus dem Staub. Macht nichts, denn Sie hätten ohnehin keine Zeit, sich um das Management einer ganzen Charakter-Großfamilie zu kümmern. »Die Leertaste wird dich nicht retten«, grinst Trent Oster. Neverwinter Nights läuft nämlich in Echtzeit ab und lässt sich nicht durch Tastendruck anhalten, so wie man es von Baldur's Gate gewohnt ist. Trotzdem sollen taktische Besitzstände gewahrt und der Abstieg in »Diablo«-Metzelhektik vermieden werden.

Wenn Sie einen Gegner angreifen, wird das Zuschlagen mit der gezielten Waffe automatisch wiederholt. Dieses fröhliche Gackere reichern Sie mit einmaligen Sonderaktionen wie Zaubersprüchen und Spezialmanövern (zum Beispiel »entwaffnen«) an.

## Neue Menü-Bequemlichkeit

Nicht nur in Kämpfen glänzt das neue Bedienungskonzept, welches Bioware bei Neverwinter Nights einführt. Schluss mit mühseligem Rumgesuche in Icon-Plantagen, die viel Platz auf dem Bildschirm in Anspruch nehmen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Monster, erscheint ein kreisförmiges Mini-Menü. Hier drehen Sie durch Mausbewegungen den Zeiger zum gewünschten Symbol, um Kommandos wie »untersuchen«, »ansprechen« oder »angreifen« zu wählen (angesichts einer Troll-Familie würden wir letzteres empfehlen). Einige Punkte wie »Spezialattacken« oder »Zaubersprüche« führen in Untermenüs. Nach kurzer Zeit hat man im wahrsten Sinne des Wortes den Dreh raus

## »Eine echte Fantasy-Allzweckwaffe.«

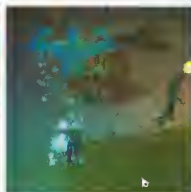
einziges Mal; sie können nicht weiter gesteigert werden. Das Erreichen eines neuen Charakter-Levels durch fließende Erfahrungspunkte-Sammlung hat gravierendere Auswirkungen als bei den alten Regeln der zweiten Edition. Bei jeder Beförderung erhalten Sie zusätzliche Skill-Punkte. Alle paar Levels können Sie zudem ein beliebiges Charakter-Attribut erhöhen und ein weiteres Feat lernen. Wer sich bei der Charakter-Generierung nicht stundenlang mit allen Feinheiten beschäftigen will, wählt eines von mehreren Fertig-Päckchen, die auf die jeweilige Klasse abge-

## SCHÖNER ZAUBERN

Dank der neuen 3D-Engine erstrahlen auch altertraute Magie-Klassiker in neuem Glanz. Rund 200 Zaubersprüche soll Neverwinter Nights enthalten, darunter viele überarbeitete und gänzlich neue Spells der dritten AD&D-Regeledition. Mit vier Beispielen geben wir Ihnen einen Vorgeschmack auf die zauberhafte Lightshow.



**Magie Missile:** Das bewährte Angriffs-Haushaltsmittel.



**Bull's Strength:** Diese Doping-Dosis beschert Magie-Mucks.

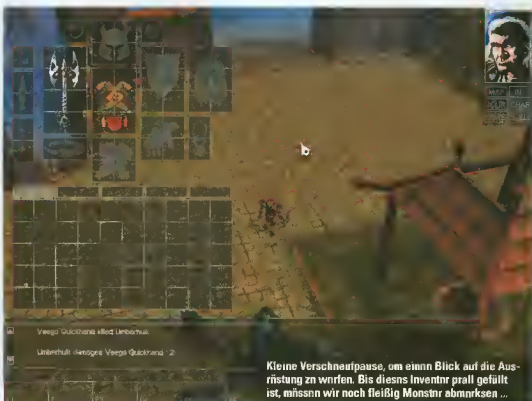


**Flame Strike:** Jedem Monster wird es warm ums Herz.



**Cure Light Wounds:** Heilpflaster für kleinere Wehwechen.

## Neverwinter Nights



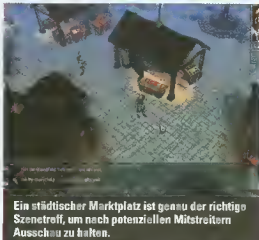
Kleine Verschnaufpause, um einen Blick auf die Ausrüstung zu werfen. Bis dieses Inventar prall gefüllt ist, müssen wir noch fleißig Monster abrackern ...

→ und wirbelt rasant durch das Kreismenü. Sie können außerdem die zwölf Funktionstasten mit beliebigen Angriffsarten, Zaubersprüchen oder Gegenständen belegen, um blitzschnellen Zugriff auf Lieblings-Heiltrank, Feuerball & Co zu haben.

Um in der Fantasy-Welt herumzulaufen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den gewünschten Zielpunkt. Je weiter der Cursor dabei von der Spielfigur entfernt ist, desto schneller die Gangart. Das Kreismenü managt auch Interaktionen mit Gegenständen und Mitspielern. Rechtsklicken Sie auf eine Axt, erscheinen in der Auswahl passende Punkte wie zum Beispiel »in rechter Hand benutzen« oder »einsammeln«. Der Klick auf einen anderen Spieler erlaubt zwischenmenschliche Manöver wie »zuwinkern«, »begrüßen« oder »in Party einladen«. Haben Sie in einer Multiplayer-Partie eine Gruppe gebildet, sollten Sie zwei Anzeigen unter den Portraits der Kampfgesossen beachten. Ein Schwert-Symbol verrät, ob jemand in einen Kampf verwickelt ist, während der Richtungspfeil über den Aufenthaltsort entlaufener Mitspieler informiert.

## Optimiert für Online-Abenteuer

Bei Baldur's Gate wirkt der Multiplayer-Support ein wenig angelatscht, aber Neverwinter Nights wurde von Anfang an auf Online-



Spielspaß konzipiert. Jeder PC mit einer Internet-Anbindung kann als Server dienen. Bei einer 56K-Modem-Verbindung lassen sich sechs bis acht Spielgefährten versammeln. Ist der Server mit einer fixeren Anbindung wie DSL oder T1 gesegnet, drängen sich sogar bis zu 64 Personen in einem Modul. Schließen sich mehrere Charaktere in einer Party zusammen, wird die gesammelte Erfahrung fair verteilt: Aus dem Hintergrund helende Kleriker bekommen genauso viel vom Kuchen ab wie kloppende Kämpfer.

Ein damit verbundenes Feature führt zurück zu den Wurzeln der AD&D-Tabletop-Spiele: Der Server-Gastgeber kann als »Dungeon Master« auftreten und live die Spielwelt manipulieren. Er verblüfft seine Gäste, indem er zusätzliche Monster in die Schlacht wirft, aus dem Munde eines NPCs Tipps verrät oder Lob und Erfahrungspunkte spendiert. Eine ähnliche Idee steckt hinter dem Multiplayer-Modus von »Vampire: Redemption«, wo haktelige Bedienung, Schummelleien und allgemeines Chaos den Spaß abwürgen. Bei Neverwinter Nights werden Online-Spielfiguren in einem »Charakter-Verliess« ein- und ausgecheckt. Dieses Programm prüft, ob die bislang absolvierte Spielzeit in einem realistischen Verhältnis zu Werten und Ausrüstung steht. Gehackten Helden wird das Gütesiegel verweigert. Cheater können sich auf speziellen Servern vergnügen, aber die Mehrzahl der Spieler wird Partien bevorzugen, zu denen nur realistische Charaktere mit Echtheits-Zertifikat zugelassen sind.

## Schutz vor Schummeln

Sie können die 25 Module der Kampagne sowohl im Solo- als auch im Multiplayer-Modus durchspielen. Bioware will außerdem spezielle Szenarien dazupacken, die für Team-orientierte Online-Sessions gedacht sind. Trent Oster schwärmt zum Beispiel von der Idee einer Burgbelagerung: Eine Gruppe verteidigt, die andere versucht das Gemäuer zu stürmen. Zusätzliches Futter für tatendurstige Helden dürfte bald nach Erscheinen durchs Internet schwirren. Neverwinter Nights wird



Ein Aurora-3D-Engine liefert hübsche Fire- und Anzeichen. Sie dürfen so beispielsweise die Betrachtkamera rein und stufenlos ins Geschehen hineinzoomen.

zusammen mit den Tools der Level-Designer ausgeliefert. Damit kann jeder Spieler seine eigenen Module bauen und mit anderen Fans austauschen. Bei unserem Besuch konnten wir den Editor erstmals in Aktion erleben; ausführliche Eindrücke finden Sie auf Seite 41.

## AD&amp;D in 3D

Technisch hat Neverwinter Nights nichts mehr mit Baldur's Gate zu tun. Eine neue 3D-Engine namens »Aurora« zaubert Polygon-Spielwelten mit dynamischen Licht- und Schatteneffekten auf den Monitor. Sie dürfen beim Spielen die Betrachtkamera drehen sowie rein- und rauszoomen. Es ist nicht Biowares erster Vorstoß in diese Gefilde, Aurora ist die Stiefmutter der Ormen-Engine des Actionspiels »MDK 2«. Die genauen System-Anforderungen sind noch nicht offiziell definiert, aber ein Pentium III/300 mit einer Grafikkarte der Leistungsklasse TNT2/Voodoo3 sollte die 3D-Grafik stressfrei wuchten können.

Neverwinter Nights will die bange Zukunftsfrage »Multiplayer oder Solo-Spiel?« mit einem kecken »sowohl als auch« beantworten. Das ganze Design ist auf Internet-Spielspaß zugeschnitten, Editor und austauschbare Zusatzmodule könnten einen ähnlichen Kult generieren wie ihn »Half-Life« im Action-Genre auslöst. Falls der Spielspaß bei den Solospiele-Missionen in die Qualitäts-Fußstapfen von Baldur's Gate 2 tritt, dann bräut Bioware eine echte Fantasy-Alzweckwaffe aus. (hl)



Der Editor von Neverwinter Nights

## DO IT YOURSELF

Eine frühe Version des Level-Editors in Aktion. Die Landschaft wird mit Bäumen und Gebäuden aus dem Objektmännchen (rechts) zugestrichelt.

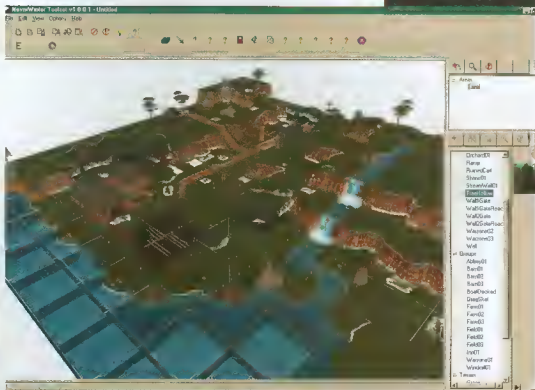
**Neverwinter Nights** verheißt unendlichen Gratis-Nachschub an neuen Abenteuer-Modulen. Ein serienmäßiger Editor macht Fans zu Schöpfern neuer AD&D-Welten.



Wiedererkennungswert: Wir betreten die im Editor designte Karte und besuchen die Stelle mit den beiden Wasserfällen.

**T**obyn Manthorpe vom Neverwinter-Grafikteam hat sichtlich Spaß am Bau des lauschigen Außen-Levels. Geschwind hebt er Teile des Geländes an, um eine Hügelkette zu zaubern. Dann verlegt er ein paar Pfade, lässt Bäume sprießen und rundet die wanderstrenge Kulisse mit einer Wasserfall-Kombination ab.

Innerhalb von zehn Minuten kannst du eine interessante Gegend bauen, preist Tobyn die Vorzüge des verwendeten Editors. Demnächst werden auch Sie sich als Landschaftsarchitekt und Missionsdesigner versuchen dürfen, denn die gesammelten Tools zum Bau kompletter Abenteuer-Module sind in Neverwinter Nights enthalten. Bei aller



Komplexität soll's fix gehen und Spaß machen – was nützt der schönste Editor, wenn dessen Benutzung mehr Zeit und Nerven verbraucht als eine Steuererklärung? »Einstieger bauen innerhalb einer Stunde ein komplettes kleines Dungeon-Abenteuer«, verspricht Tobyn. Das schließt sowohl die Geländegestaltung als auch die Platzierung von Monstern und Schätzen ein. Ambitionierte Spieler mit etwas mehr Zeit kombinieren mehrere Karten in einem Modul und packen Story-Elemente sowie geskriptete Ereignisse dazu.

#### Hausmannskost in Rekordzeit

Das 3D-Terrain ist in Felder unterteilt, die Sie beliebig mit fertigen Objekten bestücken. Auch die Lichtverhältnisse sind zur Manipulation freigegeben. Sie legen fest, aus welcher Richtung mit welcher Farbe die Sonne scheint. Siedeln Sie Ihre Karte nachts oder unterirdisch an, will die Verteilung von Lichtquellen wie lodernde Fackeln bedacht werden. Die 25 Module von Neverwinter Nights lassen sich im Editor laden und bearbeiten, um schnell praktische Experimentier-Erfahrung zu sammeln.

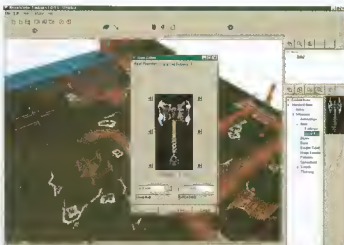
Am meisten Spaß versprechen wir uns von der Edition der NPCs, Monster und Gegenstände. Sie wollten schon immer einen Goblin haben, der Feuerbälle schleudert? Nur zu. Selbst harmlos herumlungende Hühner lassen sich in reißende Bestien

verwandeln – da wird mancher Abenteuerer Augen machen, wenn sich der possierliche Wienerwald-Rohstoff als »Chicken of Death« entpuppt.

Bei Items bestimmen Sie das Aussehen durch die Montage verschiedener Einzelteile. »Alleine für das Kurzschrift gibt es etwa 500 Variationen«, rechnet Tobyn vor, während er durch Schaft- und Klinge-Modelle blättert. Alle Elemente lassen sich zudem mit individuellen Farben anpinseln. Attribute und magische Boni werden in einem Menü festgelegt. Der Editor rechnet anhand dieser Extras den Gold-Gegenwert des guten Stücks aus. Charakter-Level und Ausrüstung müssen in einem vernünftigen Verhältnis stehen. Die Check-Instanz eines Online-Prüfprogramms sorgt dafür, dass keine Nachwuchshelden mit übermächtigen Waffen herumrennen.

#### Wusswaffen erfinden

Nachdem Sie Ihr Werk getestet und geschliffen haben, steht einer Verbreitung innerhalb der weltweiten Neverwinter-Gemeinde nichts mehr im Weg. Bei Beschreibungen und Storytexten können Sie sogar fünf verschiedene Sprachen berücksichtigen (oder darauf vertrauen, dass andere Spieler die Übersetzungen nachtragen). Ein durchschnittliches Modul mit allen Grafik- und Design-Daten wieft einige Megabyte große Datei auf der Festplatte gespeichert. Dieses Paket kann jeder andere Neverwinter-Abenteurer importieren und spielen. Bioware will nach Veröffentlichung des Spiels Top-10-Listen veröffentlichen, um die besten Fan-Module, Spiel-Server und Dungeon Master zu würdigen. (hl)



Mit dem Item-Editor bestimmen Sie Aussehen und Fähigkeiten aller Gegenstände in Ihren Eigenbau-Abenteuern.

»Innerhalb von zehn Minuten baust du eine interessante Gegend.«

## Das Interview zu Neverwinter Nights

## NEVERWINTER TALK

Die Produzenten Trent Oster von Bioware und Kenneth Rosman von Interplay plauderten mit uns über »Neverwinter Nights« und den Rest der Rollenspiel-Welt.

**PC Player:** Trent, alle reden von der neuen, dritten Edition der AD&D-Regeln, die in Neverwinter Nights zum Einsatz kommt. Wovon wird der Spielspaß am meisten profitieren?

**Trent Oster:** Das Wichtigste an den neuen Regeln: Du kannst Deinen Charakter noch mehr nach Maß verändern. Ich wähle zum Beispiel nicht nur einen Waldläufer, sondern bestimme auch die individuellen Skills und Spezialfähigkeiten, die diesen Charakter auszeichnen. Mein Waldläufer soll wirklich gut mit dem Bogen umgehen, prima schleichen und mit zwei Waffen gleichzeitig kämpfen können — das ist alles machbar.

**PC Player:** Die ausgewählte Spielfigur kämpft in Echtzeit - muss man sich Sorgen machen, dass dem Kampfsystem taktische Tiefe fehlt?

**Trent Oster:** Es ist weitaus weniger komplex, statt mehrere Figuren nur einen einzelnen Charakter zu kontrollieren. Vielleicht ist das Kampfsystem im Vergleich zu Baldur's Gate etwas weniger taktisch. Aber im selben Moment kannst Du Deinen Charakter viel mehr verändern, hier kann sich Dein taktisches Gespür ausleben.

**PC Player:** Hat Euch der Erfolg der enorm komplexen Baldur's-Gate-Spiele eigentlich überrascht?

**Trent Oster:** Unsere Zielgruppe sind Leute, die Rollenspiele mögen. Baldur's Gate 2 haben wir wirklich für die Fans des ersten Teils gemacht. Die Tatsache, dass es so viele Interessierte gibt, bestätigt eins: Rollenspiele mögen ein Nischenmarkt sein, aber es ist eine ganz schön große Nische. Neverwinter Nights wollen wir vom Start weg einfacher machen, damit es mehr Leute lernen und sich reinspielen können. Wir können dem Spieler zu Beginn etwas von der Regelkomplexität abschirmen - aber nur, wenn er das auch will.

**PC Player:** Kriegt Bioware eigentlich mit, welche Qualität die Übersetzungen der Spiele haben? Im ersten Baldur's Gate gab es einige unruhliche Synchron-Sünden.

**Trent Oster:** Wir haben viel negatives Feedback über die deutschen und französischen Übersetzungen von Baldur's Gate gehört und nehmen solche Kritik sehr ernst. Wir stecken eine Menge Zeit in die Entwicklung unserer Spiele und wenn die Fans in diesen Ländern nicht das beabsichtigte



Unsere Interview-Partner Kenneth Rosman von Interplay (links) und Trent Oster von Bioware (rechts) beim Studium einschlägiges Fachliteratur.

**»Rollenspiele mögen ein Nischenmarkt sein – aber es ist eine ganz schön große Nische!«**

Erlebnis bekommen, denn ist etwas schief gelaufen. Interplay hat schnell reagiert und die Übersetzungsfirma gewechselt. Bei Baldur's Gate 2 scheinen die lokalisierten Versionen viel besser zu sein. Wir hatten einige Übersetzer während der Entwicklung in unseren Büros, was der Sache auch viel geholfen hat.

**PC Player:** Wo habt Ihr eigentlich die Ideen für einige der Spielfiguren her? Ich denke da nur an Minsc...

**Trent Oster:** Alle NPCs aus dem ersten Baldur's Gate basieren auf unseren Pen & Paper-Sessions mit AD&D-Material, um Minsc war zum Beispiel ein Charakter aus der Dark-Sun-Kampagne, den unser Programmierer Cameron spielte.

**PC Player:** Was liest man bei Bioware neben dem genzen AD&D-Material, um für all die Fantasy-Welten Inspiration zu tanken?

**Trent Oster:** Wir lassen uns von so ziemlich allem inspirieren, was wir in die Finger

kriegen. Viele unserer Mitarbeiter sind Leiber-Leser. Jack Vance wird auch sehr geschätzt. Ich selbst bin ein großer Tolkien-Fan. Als Nächstes will ich einige der Lovecraft-Klassiker lesen - sobald mir die Entwicklung von Neverwinter Nights genug Zeit dafür lässt.

**PC Player:** Wird Interplay eigentlich auch mal wieder ein Rollenspiel veröffentlichen, das nichts mit den AD&D-Regeln zu tun hat?

**Kenneth Rosman:** Ja, wir haben im Moment bei Black Isle einen Titel in der Entwicklung, der nicht auf einer AD&D-Lizenz basiert. Ich kann noch nicht viel verraten — außer, dass es ein echtes 3D-Spiel wird, das die LithTech-Engine verwendet und auf einer Variante des »SPECIAL«-Systems von »Fallout Tactics« basiert.

**PC Player:** Kenneth, wie geht es 2001 mit den Rollenspielen weiter?

**Kenneth Rosman:** Die beiden größten Trends, die ich für 2001 sehe: Computer-Rollenspiele werden weiterhin versuchen, durch einen leichteren Einstieg ein größeres Publikum anzusprechen. Außerdem wird die soziale Komponente immer wichtiger, wie man an massiven Rollenspiel-Welten oder Neverwinter Nights sieht.

**PC Player:** Hat Bioware schon mal an eine massive Online-Rollenspielwelt als »EverQuest« oder »Ultima Online« gedacht?

**Trent Oster:** Wir sind an diesem Thema interessiert, aber ich fürchte mich etwas davor. Momentan machen wir noch die Ausmaße von Neverwinter Angst (lacht). Bei massiven Multiplayer-Spielen hat noch niemand rausgefunden, wie sich eine gute Story entwickeln lässt. »Asheron's Call« macht in dieser Hinsicht noch den relativ besten Job. Neverwinter ist unser erster Schritt Richtung massive Multiplayer-Spielwelt. Wir wollen vor allem ein Spielsystem, das gut zum Erzählen einer Geschichte geeignet ist. Wir würden niemals die Story opfern - Du brauchst schließlich eine Motivation für das, was Du im Spiel tust. (hl)

## DAS »WHO IS WHO« DER AD&amp;D-SPIELE

Titel	Entwickler	Vertrieb	Status
Baldur's Gate	Bioware	Interplay	Der Klassiker erschien Ende '96.
Baldur's Gate 2	Bioware	Interplay	Aktueller Renner, Teil 3 unbestätigt.
Icewind Dale	Black Isle	Interplay	Sommerhit 2000, Zusatz-CD demnächst.
Neverwinter Nights	Bioware	Interplay	Hoffentlich bis zum Herbst fertig.
Planescape Torment	Black Isle	Interplay	Ein Jahr alt, kaum Chancen auf Fortsetzung.
Pool of Radiance	Stormfront Studios	SSI/Mattel	Soll im Frühjahr endlich kommen.

# ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN



Der Avatar regeneuert mit einem Heilungszauber seine magische Kräfte.

**S**pieler aller Nationen durchforsten seit einigen Jahren vereint die riesige Online-Welt von Britannia. Die Anfangs innovative, aber sehr fehlerbehaftete Spielwelt wurde im Laufe der Zeit durch zahllose Bugfixes und Updates zu einer halbwegs stabilen Internet-Plattform gemacht, die sich auch heute noch weltweit großer Beliebtheit erfreut.

Während die Spielergemeinschaft noch sehnsüchtig auf den Nachfolger »Ultima Online 2« wartet, schiebt Origin dem ersten Teil noch einmal eine Missions-CD hinterher. »The Third Dawn« vergrößert die Welt nicht nur um ein weiteres Territorium, sondern verbessert auch die Landschaftsgrafik der bisherigen Spielumgebung. Charaktere und Kreaturen tauschen ihr Bitmap-Außeres gegen Polygon-Modelle, die laut Origin im Motion-Capturing-Verfahren erstellt wurden. Die grafische Qualität der Figuren ist jedoch nicht sonderlich berauschend, dafür kommen auch ältere Rechnersysteme mit den mittelmäßig animierten Figuren zurecht. Wenn Ihnen die Polygon-Modelle nicht zusagen, wechseln Sie einfach wieder zur ursprünglichen Bitmap-Animation, jedoch bleibt Ihnen dann die neue Welt in Third Dawn verwehrt.

Origin will die deutsche Version übrigens auf eigenen Servern betreiben, so dass Sie nicht wie zuvor beim ursprünglichen »Ultima Online« der englischen Sprache Herr sein müssen. Eine Veröffentlichung der neuen Erweiterungs-CD ist noch in diesem Quartal geplant. (dk)



Vereint bekämpfen zwei Online-Spieler eine Spinne-Kreatur.

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Origin Systems/  
Electronic Arts
- **Genre:** Online-Rollenspiel
- **Termin:** 1. Quartal 2001

- **Internet:** [www.wo-europe.com](http://www.wo-europe.com)
- **Besonderheiten:** Ein neues Terrain ■ Viele neue Kreaturen ■ 3D-Figuren ■ Wahlweise auch ohne große optische Einschränkungen in 2D spielbar ■ Komplett in Deutsch

**Der Titel »Ultima Online« entpuppte sich als überraschende Geldmaschine. Mit der zweiten Missions-CD möchte Origin die Accounts der zahlungskräftigen Spieler noch etwas länger erhalten.**



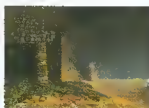
Riesige Drechee sind in der neuen Missions-CD eine ernsthafte Gefahr.

## ULTIMA ONLINE 2

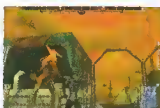
Während Origin mit »Ultima Online: Third Dawn« noch einmal Kasse machen will, wird in Texas fieberhaft an der Fortsetzung »Ultima Online 2« gearbeitet. Die 3D-Grafik ist für ein Online-Rollenspiel erstaunlich gut geraten und wird wohl auch so manchen überzeugten Single-Spieler in ihren Bann ziehen. Die Veröffentlichung ist für das zweite Quartal geplant.



Entweder bereitet sich der Geselle gerade auf einen Zauber vor oder er wartet vergebens auf Regen.



Die 3D-Engine ist in der Lage, gigantische Räume wie diesen darzustellen.



Das ungewöhnliche Reittier steht auf diesem Marktplatz zum Verkauf an.



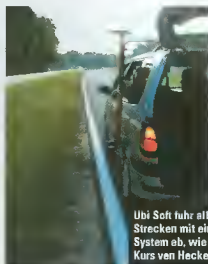
# F1 RACING CHAMPIONSHIP

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Ubi Soft
- **Genre:** Rennspiel  
(Formel 1-Simulation)
- **Termin:** März 2001

- **Internet:**  
[www.f1racingchampionship.de](http://www.f1racingchampionship.de)
- **Besonderheiten:** Bislang beste Grafik in einem PC-Formel-1-Rennspiel
- Per Satellitensystem GPS vermessene Strecken ■ Schönes Fahrgefühl

**Ubi Soft lud zum Probespiel nach Düsseldorf ein. Dort sollten uns erste Testfahrten mit ihrem neuen Formel-1-Rennspiel aus den Pantinen hauen. Sie werden lachen: die Schuhe flogen meilenweit.**



Ubi Soft fuhr alle Strecken mit einem GPS-System ab, wie hier den Kurs von Hockenheim.



Helmut Schumacher von vorne: Details wie der Randstreifen (hier allerdings ohne Haft-Einlege) oder die Erhebung im Hintergrund sind fast noch schöner als der Rennwagen.

**E**s ist immer ein gutes Zeichen, wenn ein Entwickler schon Monate vor der Veröffentlichung zum ausführlichen Probespiel einlädt.

Dann ist er sich der Qualität seines Produkts sicher und fürchtet keine verborgenen Schwächen, die wir schon vor dem Test entdecken könnten. Und Ubi Soft war tatsächlich nicht zu verwerfen: Ganz allgemein wirkt »F1 Racing Championship« schon jetzt reifer, innovativer und schlichtweg durchgestylter als der große Konkurrenztitel »Grand Prix 3« von Geoff Crammond, der ja bekanntermaßen auch kein schlechtes Spiel ist.

### Unruhe im Blick? Nicht nötig!

Ein Sessel, ein Pentium III/900 und ein Force-Feedback-Lenkrad erwarteten mich schon, kaum dass mich das Taxi ausgespuckt hatte. Rings um den Monitor saßen einige Angestellte mitsamt Projektleiter Stéphane Decroix, der mir mit einer eigenümlichen Mischung aus Stolz und Schüchternheit entgegenblickte. Deutschland ist verrückt nach der Formel 1 und für die Franzosen der größte und wichtigste Absatzmarkt, die erste Einschätzung durch hiesige Fachjournalisten ist daher ein wichtiger Moment der Selbstbestätigung.

Alle 16 Rennstrecken waren bereits fertig, allerdings nur alleine im Trainings-Modus. An der Gegner-KI wird noch gearbeitet, von daher war meinereiner immer alleine unterwegs. Das Fahrverhalten aber war ausgereift, desgleichen die Grafik. Und, wie soll ich sagen: Diese Grafik ist die beste, die es in einem Formel-1-Spiel bislang gegeben hat.

### Welch schöne Grafik

Wie wir es von »Superbike 2001« bereits kennen, gibt es etliche 3D-Objekte und nur noch wenige flache Baum-Bitmmaps abseits des Weges. Die Kulisse von Monaco beispielsweise



Brennkniswist ist der Tunnel von Monaco, durch dessen Stufen Sie während der Fahrt einen Blick in den Hafen werfen können (oben). Auch die Baumbitmaps im Streckennetz sind durchsichtig, oft ist es möglich, dahinter noch andere Gebäude oder Landschaften zu erspähen.

se wirkt realer und beeindruckender als je zuvor. Häuser auf der Kuppe von Bergen verschwinden allmählich, wenn man sich den Anhöhen nähert, ganz deutlich ist jeder einzelne Wolkenkratzer zu erkennen, und selbst die im Hafen ankernenden Jachten werden berechnet. Auf sonst ist die Detailfreude unzureichend. Auf vielen Streckenabgrenzungen befinden sich durchsichtige Schutzgitter, und die Berge von Interlagos in Brasilien sind gebirgiger denn je. In mehreren Stufen haben sie sich immer weiter empor, auf manchen gibt es langgezogene Wege, auf denen in der Realität während eines Rennens Begleitfahrzeuge unterwegs sind. Aber so etwas wird wohl selbst Ubi Soft noch nicht hinbekommen.

### Ein Triumph der Genauigkeit

Diese Genauigkeit ermöglichte ein aufwändiges Vermessungsverfahren. Jeder Kurs wurde per Satelliten-Systemen GPS (Global Positioning Systems) zentimetergenau abgetastet und die so gewonnenen Daten im heimischen Labor genau ausgewertet. Die Rennstrecke ist freilich kein abgeschlossenes System für sich, abseits des Asphalt ist die Welt nicht zu Ende. Wenn keine Bäume oder Gebäude die Sicht versperrten, ist ein Fernblick bis hin zu einhundert Kilometern möglich. Selbst durch die Baumbitmaps können Sie hindurchsehen. Auch die Rennstrecken sind genauer dargestellt worden als je zuvor. Am deutlichsten wird das bei Schikanen, die in der Realität immer wieder neu aufgebaut oder ganz aufgelöst werden. Der Hauptkurs ist bei F1 Racing Championship mit weißer Signalfarbe markiert. Sie können aber genauso gut rechts an der Schikane vorbeifahren. Wenn Sie das des Öfteren machen oder so einen Kontrahenten überholen, wird allerdings eine zehnjährige Zeitstrafe fällig. Im Gegensatz zu Grand Prix 3 fährt sich jeder Wagen etwas anders. Der Williams hat das



längste Chassis im Feld und liegt stabiler als der kurzachsige Arrows, die Unterschiede sind auf Grund der eingeschränkten Bauvorgaben der FIA aber nicht so gewaltig wie bei einem »Grand Prix Legends«. Die größten Unterschiede liegen in der Motorleistung, dem Cockpit (jeder Wagen hat sein eigenes) und im Schaltgetriebe. Nur Ferrari und McLaren haben sieben Gänge, während die anderen mit sechs auskommen. Etwas erstaunt war ich darüber, dass einem im Mercedes ein guter Stern begleitet, im Ferrari aber kein spritzendes Pferd. Wer hätte gedacht, dass Italiener so bescheiden und nüchtern sind?

Der interessanteste Aspekt bei der Jagd nach schnellen Rundenzeiten sind die Randsteine. Unmittelbar hinter der rot-weißen Begrenzung befindet sich eine blaugrüne Fläche, die guten Grip bietet. Die genaue Vermessung der Rennstrecken wirkt hier Wunder. Wer eine wirklich schnelle Runde will, wird förmlich zum schneiden genötigt, achten Sie nur auf die echten Rennen, da werden fast alle Schikanen auf diese Art und Weise abgekürzt. Das ist zwar schwieriger, bringt aber große Zeitvorteile, da das Fahrzeug nicht so stark abgebremst werden muss. Anfänger, die brav auf dem Asphalt bleiben, verlieren etliche Sekunden. Wunderbar genau wird das Fahrzeug dargestellt: Die jeweilige Achse, die den Randstein berührt hat, schnell nach oben, das Fahrzeugchassis aber bewegt sich kaum; in der Cockpitperspektive ist das sehr gut zu erkennen. Bei einer schlechten Simulation würde das komplette Chassis angehoben, nicht so hier.

Im Grunde lässt sich der ganze Wagen einfach steuern, schwierig wird es immer nur dann, wenn Sie ans Limit gehen. Eine Vollbremsung vor einer Kurve ist ohne weiteres möglich, mögen sich die Reifen auch auf dem Asphalt festressen und ein Bremsplatten entstehen. Wenn Sie die Bremsen aber wieder lösen, brauchen die Reifen einen Moment, um wieder zu haften, und gerade dies ist der kritische Augenblick, bei dem so mancher Fahrer dumm glotzend und blinkend (BSE? Oh weh!) von der Strecke zirkelt.

### Erwartungsfroh nach Paris

Ubi Soft hat schon mit den Vorgängern »F1 Racing Simulation« und »Racing Simulation 2« bewiesen, dass man etwas von der Formel 1 versteht. Auch diesmal werden uns die

»Summ, summ, summ Hornissen, summ herum.« Zusammen mit den »Bazin Hornets« das Rennstalls Jordan stürmt Ubi Softs nun Formel-1-Simulation einen Größenritt auf »Grand Prix 3«

Leutchen kaum enttäuschen. Die komplett neu entwickelte Grafik-Engine ist vorzüglich, die Franzosen besitzen wieder eine offizielle Lizenz (wenn auch nur für die Saison 1999) und haben sich eine Menge ausgedacht, um auch moderne Formel-1-Spiele wieder zu beleben. Dazu zählen selbst so kleine Ideen wie ein vibrierendes Lenkrad auf gerader Strecke, schließlich ist der Asphalt nicht ganz eben und schlägt immer wieder auf die Lenksäule durch. Gewiss keine große Revolution, aber eben doch eine sinnvolle Entwicklung, mit der man sich der Realität immer mehr annähert. Ich blicke dem für Januar geplantem Besuch in Paris jedenfalls freudig entgegen, denn dann will uns Ubi Soft die Gegner-KI vorführen. War sonst noch was? Ach ja, Video Systems, Eigentümer an den FIA-Rechten der Saison 1999, drohte mit Selbstentlebung, falls wir sie nicht namentlich erwähnen. Und soweit wollten wir's doch nicht kommen lassen. (uh)



Die zentimetergenaue Vermessung nützt vor allem gebirgigen Rennstrecken wie Spa oder Interlagos. Es gelang mir übrigens während der Präsentation nicht, die Eau Rouge mit Vollgas zu nehmen. Sehr schön. Auch in der Realität schaffen das schließlich nur die besten Fahrer nach viel Übung.

# ICEWIND DALE HEART OF WINTER



Eine neue Regio im hohen Norden und verschärfte Grafik lassen kalte Rollenspiel-Krieger vorfreudig bibbern.

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Black Isle
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 1. Quartal 2001

### Internet:

[www.interplay.com/icewind\\_how](http://www.interplay.com/icewind_how)

- **Besonderheiten:** Benötigt Icewind-Dale-Original ■ Neue Spielregion mit zusätzlichen Missionen

Höhere Auflösung, härtere Menster. Mit Kleriker-Segen und Säuerungen stemmt sich die Party gegen das Untoten-Heer.



## »Frostige Gefilde und übergroße Monster.«

schon tot ist, stiftet er ziemlich viel Unfrieden. Von einem Fremdgeist besetzt, vereint der fidele Leichnam seine Stämme, um alle Menscheniedlungen zu überrennen. Nach einigen aufklärenden Gesprächen in der Stadt Lonelywood besuchen wir das Barbaren-Camp. Diplomatie fruchtet nicht, die Spur führt zu einer geheimnisvollen Begräbnisinsel. Hier begrüßen uns extrem fiese Untote wie Walling Virgins und Barrow Wights. Produzent Darren Monahan versprach uns für den weiteren Spielverlauf besonders frostige Gefilde und übergroße Monster. Es ist sicher kein Zufall, dass ein Drachengemälde die Verpackung von Heart of Winter zielt ...

Das Add-on beschert rund 55 zusätzliche Zaubersprüche, über 100 neue Gegenstände und etwa 15 extra Monster-Grundmodelle, die in mehreren Geschmacksrichtungen variiert werden. Einige in Icewind Dale etwas vernachlässigte Berufsklassen werden besonders gehätschelt. Die verwenden als Bockstabs-Ersatz den Hinterhalt-Angriff »Sneak Attack«, der sich mehrmals aus verschiedenen Richtungen einsetzen lässt. Barden können bei Erreichen höherer Levels neue Kampflieder trällern und Druiden erfreuen sich neuer Exklusiv-Zaubersprüche. Die Erfahrungspunkte-Obergrenze wird auf 2,9 Millionen aufgeschraubt - genug, damit Ihre Charaktere etwa bis auf Level 20 befördert werden. Das Regelwerk verharrt auf dem Stand der zweiten ADD-D-Edition.

### Engine-Upgrade auf Baldur-Level

Die Erweiterungs-CD injiziert dem bislang auf 640 mal 480 Pixeln beschränkten Programm viele Features der Baldur's-Gate-+2-Engine. Höhere Grafikauflösungen sind dadurch erlaubt, wovon sowohl Schönheit als auch Spielbarkeit profitieren. Außerdem lassen sich einzelne Menüleisten ausblenden, um die handgemalten Hintergrundgrafiken besser zu genießen. Diese technischen Verbesserungen wirken sich auch auf die alten Karten des Hauptprogramms aus. Der billige »Gegen rauslocken«-Trick soll indes nicht mehr klappen. Besser belichtete Intelligenz-Routinen sorgen dafür, dass Monster ihren Artgenossen zackiger zur Hilfe eilen. (ht)

**D**as Rollenspiel »Icewind Dale« hatte eine schwere Kindheit. Am gleichen heißen Sommertag geboren wie das Hype-Epizentrum »Dialo 2«, schlug sich der Interplay-Titel trotz dem wackern. 400 000 Icewind wurden mittlerweile weltweit verkauft.

Viele schwere Monsterhorden, rasante Helmdämbeförderungen, taktisch anspruchsvolle Kämpfe - kein Wunder, dass Horden von Fantasy-Fans ihre Sommerfrische in der eiswindigen Spielwelt verbrachten. Die Erweiterung »Heart of Winter« sorgt in Kürze für fünf neue Schauplätze, die den Spielumfang etwa um ein Drittel ausbauen. Sie müssen Icewind Dale nicht unbedingt durchgespielt haben, sondern können sich an die Zusatzabenteuer wagen, sobald Ihre Charaktere den neunten Level erreicht haben. Der Schwierigkeitsgrad ist herzhafte; wer seinen Alt-Helden solche Strapazen nicht zutraut, kann auch gestandene Fertig-Charaktere verwenden.

### Krise im Barbaren-Norden

Die zusätzliche Region nördlich von den Ereignissen des Hauptspiels wird zugänglich, sobald das Add-on installiert ist. In Kuldahar zieht ein Schemen ein, der Sie auf Wunsch in die neue Handlungsebene zaubert. Hier gibt Barbarenkönig Wyldeno Anlass zur Sorge, denn dafür, dass er eigentlich



Packen Sie warme Wollsecken +1 ein, bevor Sie sich mit Eis-Golems in deren natürlicher Umgebung anlagen.



# ONI

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bungie/Take 2
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** 1. Quartal 2001

- **Internet:** oni.bungie.com
- **Besonderheiten:** Mischung aus Shooter und Prügelspiel ■ Fließend ineinander übergehende Animationen
- 14 nesige Spielabschnitte

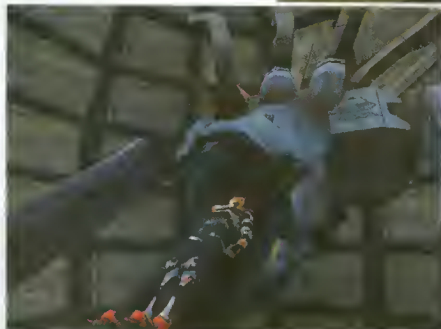
Im Schatten des fieberhaft erwarteten »Halo« schmuggelt Bungie mit »Oni« demnächst ein vielversprechendes Kleinod auf den Markt. Eine fast fertige Version erlaubte uns einen ersten Eindruck.



Schlagkräftig: Die Farbe der Effekte zeigt den Gesundheitszustand des Gegners an.



Manchmal empfindet sich ein taktischer Rückzug – bei derart viel Feuerkraft gibt es auch für Konoko kein Durchkommen.



Filmreife: Die flüssigen Animationen erlauben überzeugende Zwischensequenzen mit der Spiel-Engine.

**W**er derzeit etwas über Bungie liest, denkt wohl sofort an »Halo« – zu Unrecht. Denn während dieses immer weiter nach hinten verschoben und nun frühestens nach der Xbox-Premiere im nächsten Herbst erscheinen wird, präsentiert Bungie uns schon in den nächsten Wochen des nicht weniger innovative »Oni«.

Nach dem Plot des Spiels wird die technologische Entwicklung in den nächsten 30 Jahren rasant voranschreiten, die Moral der in diesem Bereich tätigen Konzerne jedoch ebenso schnell degenerieren. Um in einer Welt von Robotern, Cyborgs und verunglück-

ten Gen-Experimenten ethische Forschungsprinzipien durchzusetzen, wurde daher wieder mal ein Spezialeinsatzkommando ins Leben gerufen, das TCTF.

Als dessen neuestes Mitglied schlüpfen Sie in die Rolle der lilahaarigen Anime-Dame Konoko und sollen den skrupellosen Technokraten Einhalt gebieten. Bei den 14 anstehenden Einsätzen sorgen Sie nicht nur für Recht und Ordnung in diversen Hightech-Betrieben, sondern lüften nach und nach auch das Geheimnis rund um die Haarfarbe und andere unnatürliche Eigenschaften von Konoko.

Die sicherlich interessanteste Besonderheit von Oni ist ein neuartiges Kampfsystem. Spe-

zielle Rüstungen haben die Durchschlagskraft von herkömmlichen Feuerwaffen arg vermindert, deshalb besitzt Konoko neben der üblichen Auswahl an Fernwaffen eine hocheffektive Palette von Schlägen, Tritten und Griffen, die manchem Kung-Fu-Film alle Ehre machen würden. Kombiniert mit einer Angriffstaste führt fast jede denkbare Bewegungskombination zu einem anderen Schlag und erlaubt so eine präzise Platzierung von Konokos Fäusten und Stiefeln an anatomisch bedeutsamen Stellen ihrer Gegner. Darüber hinaus erhöhen aus Prügelspielen bekannte Kombos, die Sie nach und nach hinzulernen, Ihre Kampfkraft.

Nicht nur der japanophile Grafikstil, sondern auch das Interface und die limitierten Speichermöglichkeiten erinnern stark an ein Konsolenspiel. Anders glücklicherweise die KI: Gegner kommunizieren miteinander, nehmen Waffen vom Boden auf und überraschen Sie schon mal mit einem klugen Angriff. Allerdings ist auch Konoko keineswegs auf den Kopf gefallen und beherrscht das trendige Schleichen und hinterlässt Unschädlichmachen vorzüglich.

Wie gut die einzelnen innovativen Ansätze von Oni zusammenpassen und ob das Resultat dann auch Spaß bereitet, dürfen Sie wahrscheinlich schon in einer der nächsten PC-Player-Ausgaben nachlesen. (luc)

# MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Genre:** 3D-Action
- **Termin:** 4. Quartal 2001
- **Internet:** [www.mohgame.com](http://www.mohgame.com)

- **Besonderheiten:** Undercover-Einsätze im 2. Weltkrieg ■ Einsatz authentischer Waffen ■ Missionen im besetzten Europa und Nordafrika ■ 3D-Engine basierend auf aktueller Quake-Technik

**Noch Platz für ein paar Orden an Ihrer Hel-denbrust frei? In EA's realistischem Welt-kriegs-Shooter operieren Sie hinter feindli-chen Linien.**

Die Panzerfüllung schwimmt aus! Realistisch agierende Spielfiguren und authentische Waffen machen die Welt-kriegs-Action anspruchsvoll.



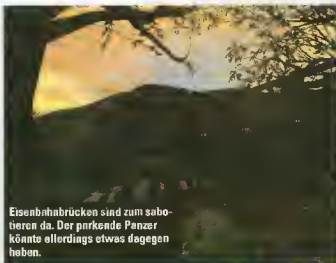
**F**rankreich 1944. Unterwegs in einer Nachtmission schleicht sich US-Soldat Mike Powell an einen deutschen Wachposten an. Der Begleit-Schäferhund sieht nicht gerade so aus, als sei er einem Streichelzoo entsprungen. Mist, keine Munition mehr fürs Scharfschützengewehr. Aber wir haben ja noch unsere schallgedämpfte Pistole ...

Der Bösewicht-Trend für die nächste Herbst-Kollektion im Action-Genre ist eindeutig: abstraktes Monster-Shooting ist out, historisch legitimierte Nazi-Dezimierung absolut in. Neben »Return to Castle Wolfenstein« und »Hitmen & Dangerous 2« zieht ein weiterer viel versprechender Titel in den

Zweiten Weltkrieg. Als amerikanischer Elite-Soldat operieren Sie bei »Medal of Honor: Allied Assault« in Deutschland, Frankreich, Italien und Nordafrika, um Gefangene zu retten oder feindliche Einrichtungen zu sabotieren. In rund 20 Missionen benutzen Sie authentische Waffen und Verkleidungen, um nicht minder echte Orden zu verdienen. Bis zum ultimativen Brustschmuck ist es ein weiter Weg: Die »Medal of Honor« war die höchste Auszeichnung der amerikanischen Streitkräfte im Zweiten Weltkrieg.

### Landing in der Normandie

Electronic Arts wirft die aktuelle Quake-Gratik-Engine an, um riesige Außenlevels zu ins-



## ORDEN SAMMELN

Der amerikanische Generalstab lässt seine Helden nicht verkommen. Bei besonders gründlicher Erfüllung der Einsatzziele füllt sich allmählich die Abzeichensammlung. Falls sich Ihre Ordenskennnisse auf Klosterfrau Melisengeist und »Mitarbeiter des Monats«-Plaketten beschränken, dürfen wir Sie anhand einiger Beispielen aufklären.



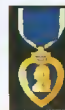
### Medal of Honor

Höchste Armee-Auszeichnung für »auftaunende Tapferkeit und Unerschrockenheit unter Einsatz des eigenen Lebens«. Überreichung üblicherweise durch den Präsidenten persönlich.



### Army Commendation Medal

Auszeichnung für »Heldentum und besondere Verdienste«, die Soldaten verdienen konnten, die zwischen dem 7. Dezember 1941 und dem Ende des 2. Weltkriegs Mitglieder der US Army waren.



### Purple Heart

Prominentes Trostpflaster. Dieser Orden wurde ab 1942 allen amerikanischen Soldaten verliehen, die während eines Kampfeinsatzes vom Feind verwundet wurden.

zenieren, inklusive Nachtmissionen und Wetterwechsel. Beim Weg durch eine umkämpfte Stadt fielen uns Details wie wunderhübsch bewölkter Himmel oder filigran belaubtes Baumgeäst auf. Kern des Programms sind die Missionen für Solospieler, in denen Sie jeweils mehrere Ziele erfüllen müssen. Zusätzlich soll es drei Multiplayer-Modi geben. Neben dem unvermeidlichen Deathmatch sind zwei Team-orientierte Varianten geplant, für die spezielle Karten entworfen werden.

Die Solospieler-Levels orientieren sich an historischen Ereignissen wie der alliierten

Einem und allein sollten Sie keine Aufmerksamkeit erregen. Lieber im Dunkeln schleichen als einen Großalarm auslösen.



## »Hochspannungs-Action mit Pulsfrequenz-beschleunigender Kriegsfilm-Atmosphäre.«

Landung in der Normandie am 6. Juni 1944. Bei dieser Mission versuchen die Entwickler quasi eine interaktive Version der Eröffnungsszene des Spielberg-Filmklassikers »Der Soldat James Ryan« - natürlich mit einer etwas höheren Überlebenschance für den Spieler. Bei einer ersten Vorführung konnten wir bereits durch die 3D-Szenarie von Omaha Beach wandeln; bis zur nächsten E3-Messe im Mai wollen die Programmierer das Gelände mit Fahrzeugen und Soldaten bevölkern.

### Nicht jeder Schuss ein Treffer

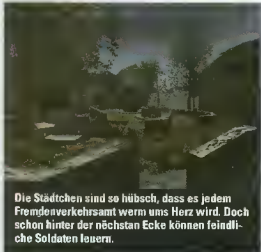
Vorabgeschien Sie sich von alternativen Feuer-Modi und anderen fiktiven Ballerspißchen, hier wird historisch korrekt geschossen. Im Spielverlauf verwenden Sie über 20 authentischen Waffen von der MP40-Maschinenpistole bis zum Raketenwerfer »Panzerschreck«. Die Gegnerpalette reicht vom gemeinen Infanteristen über besser bewaffnete Offiziere bis hin zu ausgewachsenen Panzern und Stuka-Bombern. Beim Kampf gegen die Nazi-Schergen sollten Sie genau zielen: Wird ein Gegner »nur« ins Bein getroffen, humpelt er in Deckung, um dann zurück zu ballern. Das ist nicht die einzige Überraschung, welche Ihnen die Künstliche Intelligenz bescheren wird. Die Feinde geben sich gegenseitig Deckung, rollen am Boden entlang und versuchen sogar, Handgranaten an den Absender zurückzuwerfen.

### Tarnen und schleichen

Viele Missionen erfordern Tarn- und Schleich-Manöver, die dezent an Stealth-Shooter wie

»Dark Project« oder »Deus Ex« erinnern. So legen Sie beispielsweise die Verkleidung eines Wehrmacht-Offiziers an, um in einer Munitionsfabrik zur Sabotage zu schreiten. Lässt man sich bei einer Tätigkeit gegenüber Nazi-Wachen erwischen, fliegt die Tarnung natürlich auf. Unvermeidbare Beobachtungen müssen deshalb unter Ausschluss der Öffentlichkeit und Verwendung eines Schalldämpfers geschehen, damit kein Großalarm ausgelöst wird. So mancher Geheimgang erspart offene Feuergefechte mit der feindlichen Übermacht. In einigen Aufträgen befähigen Sie ein mehrköpfiges Spezialistenteam und klemmen sich in Frequenzen aus dem Jeep und Panzer.

Falls Ihnen der Name Medal of Honor irgendwie vertraut vorkommt, dann liegen Sie richtig: Ende 1999 erschien ein Play-Station-Spiel gleichen Namens. Der mit dem Untertitel »Allied Assault« geschmückte PC-Weltkrieg ist keine schlichte Konvertierung, sondern eine Weiterentwicklung des Konzepts und wird von einem separaten Team programmiert. Die Grafik-Engine ist ebenso neu wie das Design sämtlicher Missionen. Ansonsten hätten wir nichts dagegen, wenn sich die Programmierer ein paar Atmosphärenscheiben von der Konsolenvorlage abschneiden würden. Die war nämlich ein abwechslungsreicher Hochspannungs-Shooter mit Pulsfrequenz-beschleunigender Kriegsfilm-Atmosphäre. Wenn Medal of Honor diese Tugenden erfolgreich mit moderner PC-Technik kombiniert, müssen sich die Konkurrenten Return to Castle Wolfenstein und Hidden & Dangerous 2 warm anziehen. (hl)



Die Städtchen sind so hübsch, dass es jedem Fremdenverkehrsamt wem uns Herz wird. Doch schon hinter der nächsten Ecke können feindliche Soldaten lauern.

## GUT IN SCHUSS

Mit Taschenmesser und Friedenspfeife hat noch niemand die freie Welt gerettet. In Medal of Honor werden Sie sowohl amerikanische als auch erbeutete deutsche Waffen verwenden, um die Nazis zu bekämpfen. Hier ein Auszug aus der vorläufigen Waffenliste.

### Pistolen:

Colt 45, Walther P38, Webley & Scott 25 (Schalldämpfer)

### Gewehre:

M1 Garand, Mauser KAR 98K, Springfield '03 Scharfschützen-Gewehr

### Granaten:

M7 Granatwerfer, Mark II Frag, Molotow-Cocktail

### Maschinengewehre:

Thompson SMG, MP40 SMG, Browning Automatic Rifle (BAR), 30 cal. M1919A4 (stationär MG).

### Spezialwaffen:

Bazooka, Panzerschreck, Browning Schrotflinte, Flammenwerfer, Handbombe.



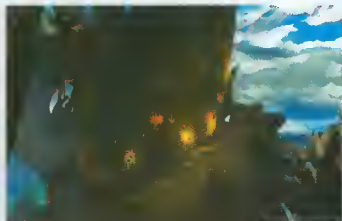
# MYST 3: EXILE

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Presto Studios/Mattel Interactive Adventure
- **Genre:** Adventure

- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** [www.myst3.com](http://www.myst3.com)
- **Besonderheiten:** Fünf Welten mit eigenem Grafik- und Puzzle-Stil ■ Extrem einfache Bedienung

**Das meistverkaufte PC-Spiel aller Zeiten wird fortgesetzt. Wir haben das neue Myst-Adventure beim Entwicklerteam angespielt.**



In diesem Zeitalter ist Mechanik verpönt, dafür spritzt viel abenteuerliches Grünzeug. Glühbäumchen sorgen für lausiche Lichtverhältnisse.

Hallo ihr Lieben zuhause, bin gut in J'Narin angekommen. Werde morgen die anderen rätselhaften Inseln erschauen. Wetter und Landschaft schön. Atrus und Catherine lassen grüßen.



**T**ranszendente Schauplätze, die man am liebsten und rahmen und an die Wand hängen möchte. Minimalistische Badianung, um Rätselgebilde aus kristallklarer Logik zu meistern. Fürchtet Euch nicht, verzagte Adventure-Spieler, das nächste Myst soll Eurem Genre neue Triebkraft geben.

Erst der Papierkrieg, dann das Vergnügen. Wer bei programmiertem Presto Studios in San Diego »Myst 3: Exile« in Aktion erleben will, muss erst einmal Vertraulichkeits-Versicherungen abgeben, als wäre die nationale Sicherheit gefährdet. Unkontrollierte Screenshot-Entwicklung soll damit ebenso vermieden werden wie eine frühreife Verlautbarung der Namen aller fünf Spielwelten. Stattdessen orakelt man derzeit in Codenamen wie zum Beispiel

»Gemüse-Zeitalter«, um eine organisch geprägte Grünzeug-Welt zu bezeichnen.

Respektloses Grinsen ist angesichts dieser Geheimhaltungs-Manie unangebracht, schließlich steht hier die Zukunft des Adventure-Genres auf dem Spiel. Myst 3: Exile tritt in die Fußstapfen von zwei Vorgängerspielen, die sich zusammen fast 10 Millionen Mal verkauft haben. Nicht zuletzt durch edlen Stil und New-Age-Feeling schaffte es die Serie, den Nerv des Mainstream-Publikums zu treffen. Myst steht für surreale Schönheit und Esote-

rik-Charme - fehlt nur noch die Aromakerze. Im dritten Teil kreuzt das durch die »Journeyman«-Serie Abenteuer-erfahrene Presto-Team klassische Atmosphäre und Zugänglichkeit mit einer aufgefrischten Spiel-Engine und entschlacktem Puzzle-Design.

### Die große Rundumblick-Freiheit

Wer zum ersten Mal bei Exile zur Maus greift, glaubt für einen Moment, sich in einen 3D-Shooter verirrt zu haben. Sämtliche Bewegungen wirken sich direkt auf ihren Blickwinkel aus und sorgen für stufenloses Umsehen. Animationen wie digitalisierte Personen-Videos oder sich dezent kräuselnde Wellen bleiben unbeeinträchtigt. Die Hintergrundgrafik ist stets gestochen scharf und wird durch keinerlei unschöne Weibeffekte getrübt.

**»Surreale Schönheit und Esoterik-Charme - fehlt nur noch die Aromakerze.«**

Durch diesen Kniff wirkt das Spiel etwas dynamischer und realistischer als seine Vorgänger, aber Sie können sich nach wie vor nicht frei in der Kulisse bewegen. In Myst-Tradition klickt man schrittweise von Feld zu Feld und muss dabei erst einmal herauskriegen, in welchen Richtungen es überhaupt weitergeht. Die Grafikauflösung ist auf 640 mal 480 Pixel beschränkt, doch auf einem 17-Zoll-Monitor sehen die detaillierten Landschaftsbilder absolut knackig aus. »Das Spiel soll für so viele Leute zugänglich sein wie möglich«, erklärt Produzent Greg Ulmer das Zurück-schrecken vor radikaleren Technik-Schritten. Ein Pentium II/233 reicht dicke, 3D-Schleu-nigerkarten braucht es nicht, also alles sehr Notebook-freundlich. Dazu rauschen bis zu elf Kanäle mit Natur-Soundeffekten gleichzeitig aus den Lautsprechern.

### Nahe liegende Lösungen

Inventar und mitnehmbare Objekte suchen Sie auch bei Myst 3 vergeblich. Gespräche laufen automatisch ab und bieten keine Dialogwahl. Am Spielende treffen Sie immerhin eine schwerwiegende Entscheidung, die sich direkt auf den Ausgang der Geschichte (und das Überleben bestimmter Charaktere) auswirkt. Beim Rätseldesign werden die Fallstricke gemieden, welche den direkten Myst-Nachfolger »Riven« plagten. »Die Riven-Puzzles waren nicht nur zu schwierig, sondern auch zu obskur«, analysiert Greg Ulmer. Wiri-

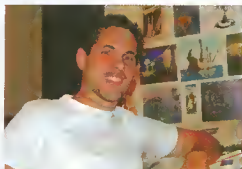


Wandelweiche Blickwinkelwechsel: Auch während einkipierte Videoszenen abgespielt werden, dürfen Sie sich stufenlos in der Spielwelt umsehen

Probleme, die sich nur durch mehrere Aktionen in verschiedenen Teilwelten beheben lassen, kamen deshalb auf die Abschlusliste. Alle Rätsel werden innerhalb eines Szenarios gelöst. Die fünf Welten haben nicht nur ihren eigenen grafischen Stil, sondern auch bestimmte Puzzle-Schwerpunkte. Auf Insel A dominieren zum Beispiel mechanische Probleme, auf Insel B visuelle Rätsel.

Etwa 40 Stunden lang soll man an Myst 3: Exile zu knabbern haben. Das Programm wird vier CD-ROMs belegen, auf denen alle Sprachversionen untergebracht sind (inklusive Deutsch). Auch die Zukunft sieht mysteriös aus. Das Adventure soll im Herbst 2001 für die Xbox umgesetzt werden, weitere Exkursionen in die Phantasiewelt sind nicht ausgeschlossen. Ein viertes Myst für den PC dürfte nur eine Frage der Zeit sein. In ein paar Jahren hat dann vielleicht auch Otto Gelegenheitsspieler die nötige Hardware, um den Umzug in eine in Echtzeit berechnete Voll-3D-Welt zu wagen. (hl)

## Interview mit Creative Director Phil Saunders



Der mystische Creative Director Phil Saunders grüßt hier nett vom Zeichenbrett.

Unser Interview-Partner Phil Saunders arbeitet seit 1992 bei Presto Studios, wo er an der Adventure-Trilogie »The Journeyman Project« mitwirkte. Als »Creative Direktor« wacht Phil über Spiel- und Grafik-Design von Myst 3: Exile.

**PC Player:** Phil, kann Exile den trüben Adventure-Markt wieder beleben?

**Phil Saunders:** Exile ist ein Teil der Myst-Serie und Myst ist fast schon ein Genre für sich. Aber ich denke, die Adventure-Sparte wird nicht völlig verschwinden, sondern eine Wiedergeburt erleben. Die Welt hat sich nicht so sehr geändert, dass sie diese Art der Spielerfahrung nicht mehr brauchen.

**PCP:** Hat auch das Myst-Prinzip beim Design in irgendeiner Weise eingeeignet?

**Phil:** Ich würde nicht sagen, dass wir ernsthaft eingeschränkt waren. Myst ist wirklich ein gutes Konzept. Nimm zum Beispiel die klare Bedienung, die

das Spiel sehr zugänglich und einladend macht.

**PCP:** Vermissst du nicht ein Inventar und mitnehmbare Objekte?

**Phil:** Sicherlich, dadurch hätte man mehr Flexibilität beim Puzzle-Design. Wir haben schon viele Adventures mit Inventar gemacht. Aber ich denke, dass diese Limitation dabei hilft, dass man sich beim Spieldesign besser fokussiert. Eine der großartigen Sachen bei Myst ist die Freiheit, sich so ziemlich alles ausdenken zu können. Als wir Journeyman machten, legten wir uns ziemlich strikte Fesseln an, weil die Story auf historischen Fakten basiert.

**PCP:** Wie würdest Du einen Myst-skeptischen Hardcore-Spieler davon überzeugen, dass er Exile eine Chance geben sollte?

**Phil:** Wir haben durchaus Erfahrung mit Spielen, die sich auch an diese Gruppe anschließen. »Buried in Time« kam zum Beispiel bei den Hardcore-Adventure-Fans gut an. Es war ein anspruchsvolles Adventure, bei dem die Rätsel intuitive Hindernisse sind. Das ist die wichtigste Sache, die wir bei Exile versuchen. Bei einem gut designten Puzzle sieht sich der Spieler alle Elemente an und etwas klickt in seinem Kopf. »Oh, ich weiß, was klappt hier.« Dann führt er die Aktion aus und sie läuft auch wie geplant ab. Das ist genau die positive Erfahrung, die man bei einem Puzzle gewinnen sollte. Am schlimmsten ist es, wenn Du in einem Lösungsbuch nachsehen musst und Dir dann sagst: »So läuft das? Hätte ich nie gedacht.«

**PCP:** Wie geht es bei Presto Studios nach diesem Spiel weiter? Steht ein weiteres Adventure an?

**Phil:** Unser nächstes Spiel nach Myst 3 wird kein Adventure sein, weitere Details kann ich aber noch nicht verraten. Das ist genau die positive Erfahrung, die ein Puzzle bringen sollte.

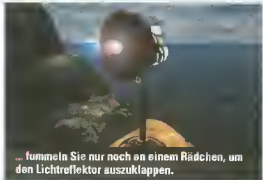
»Myst ist fast schon ein Genre für sich.«



Ein Myst-typisches Puzzle. Sie können diese Säulen nicht nur drehen.



... sondern auch durch sie gucken. Wenn alle Nachbarn navisiert sind ...



... fummeln Sie nur noch an einem Rädchen, um den Lichtreflektor auszuklappen.

# BUNDESLIGA MANAGER X

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Software 2000
- **Genre:** Fußballmanager
- **Termin:** April 2001
- **Internet:** [www.software2000.de](http://www.software2000.de)
- **Besonderheiten:** Nachfolger des

- gleichnamigen Fußballmanagers
- Spieldarstellung wahlweise in 3D oder als Endresultat
- Neue Grafik-Engine
- Viele automatisierbare Features
- Integrierter Editor wird im Januar auch zum Gratis-Download online gestellt
- Mehrspieleroption (an einem Rechner)

Besonderer Wert wurde auf eine einfache Bedienung gelegt: Mit zwei Klicks gelangen Sie in jedes Menü.



Von Pizza und Fußball bekommt mancher nie genug. Software 2000 zum Beispiel, die stricken nämlich seit Jahren parallel an der Restaurantkette »Pizza Syndicate« und ihrer legendären Fußballmanager-Serie.

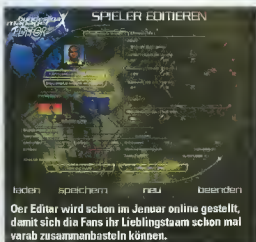
**N**achdem der Gütersloher FC Ascaron im letzten Frühjahr mit »Anstoss 3« die Tabellenspitze der Fußballmanager eroberte, kontern nun die Software-2000-Kicker vom Starnberger See mit dem »Bundesliga Manager X«.

Der führt Sie zurück zu den fußballerischen Wurzeln, denn Nebentätigkeiten wie der Finanzbereich spielen eine untergeordnete Rolle und dürfen sogar automatisiert werden. Dann bleibt Ihnen mehr Zeit für den aufregenden Job eines Fußballtrainers. Der soll seine Mannschaft in lichte Tabellengilde hieven und bei europäischen Pokalwettbewerben wie der Champions League oder dem UEFA-Cup triumphieren.

**»Führt zurück zu den fußballerischen Wurzeln.«**

Natürlich stehen sämtliche deutsche Profifußballvereine der ersten und zweiten Liga sowie der Regionalligen zur Verfügung. Dazu gesellen sich weitere europäische Ligen wie die von Österreich, der Schweiz, Italien oder Frankreich. Die originalen Vereinsnamen sind leider nicht mit von der Partie und auch die rund 2000 Spieler tragen leicht verbalhornte Namen. Macht aber nichts, denn wofür ist wohl der integrierte Editor gut? Mit dem lassen sich sogar Spielerbilder austauschen und die Modalitäten der Pokalwettbewerbe abändern. Eine sinnvolle Zukunftsinvestition, denn schließlich schrauben die UEFA-Direktoren ständig am Austragungssystem der europäischen Wettbewerbe herum.

Anders als etwa beim Erzielen von Anstoss



Der Editor wird schon im Januar online gestellt, damit sich die Fans ihr Lieblingsteam schon mal vorab zusammenbasteln können.

betreuen Sie hier stets dasselbe Team, langfristiges Denken ist also angesagt. Wenn Sie etwa Zeit und Geld in Ihre Jugendmannschaften investieren, bekommen Sie irgendwann Nachwuchstalente zum Spartarif. Des Weiteren bauen Sie an Ihrem Stadion, beschäftigen sich mit Verträgen und Werbepartnern und verramschen in Ihren Fan-Shops Kostbarkeiten wie Plüschtiere oder Brottaschen. Praktisch: Wie auch beim Vorgänger leuchten Warnlampen auf, falls Sie etwa versehentlich nur zehn Mann aufgestellt haben oder Ihre Finanzen in den Minus-Bereich abrutschen.

## Trainer, waite Deines Amtes

Als Trainer richten Sie vor allem für die komplette Mannschaft Trainingspläne ein, denn schließlich gebietet jeder Ledertreter über steigerungsfähige Werte in den acht Bereichen: Kondition, Technik, Form, Offensive, Defensive, Morel, Erschöpfung und Stärke. Außerdem bestimmen Sie über den Einsatz, die Offensivausrichtung und das Tempo Ihrer Truppe. Die Teamaufstellung erfolgt über ein sehr übersichtliches Menü, in dem Ihre maximal 24 Spieler mit einem Blick erfassbar sind. Sofern Sie sich nicht mit den schlichten Endresultaten begnügen wollen, läuft das etwa vierminütige Spiel wahlweise im Software-Modus oder im Hardware-unterstützten 3D ab. Und damit auch Fußball-Stimmung aufkommt, jubeln und pfeifen die leicht animierten Zuschauer, was das Zeug hält. (md)



Ob Regen, Schnee oder Flutlicht, gekickt wird bei fast jedem Wetter.





# SERIOUS SAM

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Croteam/Take 2
- **Genre:** Action
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.croteam.com

- **Besonderheiten:** Schnörkelloser Shooter nach klassischem Vorbild
- Kämpfe gegen Dutzende von Gegnern gleichzeitig
- Eindrucksvolle Grafik-Engine wird an Dritte weiterlizenziert



**Fett:** Kampfkolosse wie diese gehören gerade mal zu den kesseren Zwischengegnern und tauchen keineswegs alleine auf.

## Retro-Spiel im Future-Look: Seit unserem letzten Preview ist die Entwicklung der 3D-Ballerei recht weit fortgeschritten.

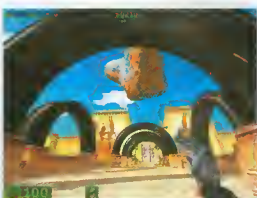
**Ü**ber die beeindruckenden Fähigkeiten der »Serious-Engine« haben wir Sie schon in unserer Dezember-Ausgabe ausführlich informiert. Mittlerweile haben die Kroaten fleißig weiter gebastelt und auch das darauf basierende »Serious Sam« nimmt langsam Formen an.

Anstatt an dieser Stelle nochmals die ganze Feature-Liste der Spiel-Engine runter zu beten, haben wir uns diesmal mit dem eigentlichen Spiel befasst. Mit Serious Sam wollen die Leute von Croteam die Urhaken unserer modernen Ego-Shooter wieder auflaufen lassen. Das bedeutet in erster Linie: ballern, was das Zeug hält. Ständige Munitionsknappheit,

Schlepppflicht, Interaktionen mit Nichtspielercharakteren, ein Inventar oder gar Taktik waren 1994 allesamt kryptische Fremdwörter für den durchschnittlichen 3D-Actiontitel. Realismus existierte ausschließlich in der Darstellung gegnerischer Todesanimationen und farblich passender Blutspritzer. Als Tugenden galten damals viel eher Dinge wie möglichst viele verschiedene und überdies grimmig aussehende Waffen wie Gegnertypen.

### Rückbesinnung

Croteam hat sich auf genau diese Werte zurückbesonnen und die hässlichen Levels von einst mit modernster 3D-Technik verschönert. Natürlich wurden die zweidimensionalen Gegner zu 3D-Modellen aufgeblasen und schließlich überall noch eins oben drauf gesetzt: Serious Sam soll mehr Waffen, Gegner und größere Levels als irgendjender seiner geliebten Ahnen bieten – ganz



**Prächtig:** Die Serious-Engine knüpft sämtliche günstigen Grafiktricks, darunter natürlich neck Klassiker wie gekrümmte Oberflächen, Environment Bump Mapping oder gnr morkende Objekte.

im Sinne der alten Weisheit, dass mehr immer auch automatisch besser ist.

Auch bei der Story hielt man sich ganz eng an die Vorlage. Hintergründe, Überraschungen oder gar Gespräche stören zu keiner Zeit den Spielfluss. Als Vorgeschichte muss eine krude Mischung aus etwas »Stargate« und einer Prise »Mars Attacks« herhalten. Nachdem Erich von Daniken doch noch Recht behalten hat und Außerirdische tatsächlich am Ursprung der menschlichen Zivilisation standen, findet man im nächsten Jahrhundert unter altägyptischen Ruinen endlich ein paar brauchbare Relikte fremder Kulturen. Nicht genug damit, dass wir jetzt gemächlich zu fern Sternern hüpfen können, die Überreste der Aliens verraten auch den Grund für deren Verschwinden, nämlich ein unendlich böses und mächtiges Überwesen, mit dem attraktiven Hobby, alles intelligente Leben in der Galaxie auszulöschen. Drei Mal dürfen Sie jetzt raten, auf wen die Menschheit da draußen wartet, wer die Welt anschließend vor dem Untergang bewahren und den Endgegner in Grund und Boden stampfen muss. Gratuliere, erraten!

Tatsächlich sieht die Sache nicht nur hübsch aus, sondern spielt sich auch schon im jetzigen Beta-Stadium äußerst gut. Nach so langer Zeit ohne gute alte Ballerorgien wirkt das uralte, simple Spielprinzip schon fast wieder frisch und innovativ. Und wer weiß, nachdem Croteam bewusst auf menschliche Gegner verzichtet hat, entgeht Serious Sam vielleicht der letzten Gemeinsamkeit, die alle Shooter von damals verband: einer Indizierung. (luc)



**Guvertität:** Per SplitScreen können bis zu vier Spieler an einem einzigen PC mitspielen – entweder gemeinsam gegen die Aliens oder gegeneinander im Deathmatch.

**»Das uralte Spielprinzip wirkt schon fast wieder frisch.«**

# Groschengrabstielaugengameclub Voll okay!



ClubPlanet

Wir haben das Netz. Du hast die Ideen.

**Und auf was stehst Du? Mach einfach mit - triff Leute mit gleichen Interessen und neuen Ideen unter [www.planetinternet.de](http://www.planetinternet.de).**

Bei ClubPlanet findest Du den Club, der zu Dir passt. Den Mexiko-Traveller-Club, den Sushi-Club, den Rennfahrer-Club... ClubPlanet hat aber natürlich auch Platz für Deine eigenen Ideen. Online gehen, im Handumdrehen eine Website aufbauen und den eigenen Club eröffnen - mit ClubPlanet ganz einfach und kostenlos: Wir haben das Netz. Du hast die Ideen.

Gründe bis Ende Februar 2001 Deinen eigenen Club mit mindestens 25 Mitgliedern und gewinne eins von **1000 exklusiven Clubmasterpackages inkl. multifunktionaler Webcam** im Taschenformat. Unter den schönsten Clubsites und den aktivsten Clubmastern verlosen wir außerdem **10 Clubtrips im Wert von je 15.000,- DM.**

Einchecken und Infos unter [www.planetinternet.de](http://www.planetinternet.de) oder Tel. 0800 - 100 90 30



Der Planet der Ideen

powered by  
**LOREAROM**



# WELTWEITER WIRBELSTURM WOGT WEITER

Ein echter Wirbelsturm wogt durch mindestens zwei Ausgaben (siehe PC Player 1/2001). Wir stellen Ihnen heute weitere Online-Spiele vor und wagen auch einen kleinen Ausblick auf noch in weiter Ferne liegende Projekte.

**E**inen großen Haken haben so gut wie alle Online-Spiele, denn ohne gute Englisch-Kenntnisse kommt man nicht weit.

Das ist aber kein Grund, in unkontrolliertes Gejammer auszubrechen. Die wichtigsten Spielbefehle lassen sich schnell auswendig lernen, ein relativ kleiner Wortschatz genügt bereits für relativ komplexe Unterhaltungen. Außerdem sollten Sie Ihr latentes Wissen nicht unterschätzen. Worauf ein zwei Tage durchgelesen hat, wird verblüfft sein, wie einfach ihm die Unterhaltung wieder von der Hand geht. Wer allerdings gar kein Englisch kann – hm, tjä, vielleicht überblättern Sie die folgenden Seiten am besten.

## Online-Wellen zu hoch?

Ein größeres Problem für die Online-Spiele sehen wir im zukünftigen Überangebot. Es dürfte kaum einen normalen Menschen

geben, der mehr als ein Online-Spiel angeht, da sie sehr zeitaufwändig sind und fast jedes eine monatliche Gebühr verlangt. Von daher scheint es logisch, dass nur sehr wenige Hersteller sich einen Teil des großen Kuchens schnappen können. Es gibt einfach zu viele Spiele und dies ist nur die erste große Welle.

Des Weiteren benötigt ein Online-Spiel auch große Ressourcen und viele der neuen Firmen, die ins Genre drängen, scheinen diese nicht zu besitzen. Verant, den Erfinder von Everquest, kostete die Entwicklung ungefähr neun Millionen US-Dollar, eine Summe, über die viele andere Firmen nicht verfügen. Zudem steckt er ungefähr 25 Prozent der ständigen Einnahmen in die Pflege und Weiterentwicklung des Spiels.

Eine weitere Hürde: ohne einen großen Publisher läuft nichts. Die meisten Online-Entwickler aber haben noch keinen. Selbst größere Firmen wie Funcom, die mit »The

longest Journey« schon für Aufmerksamkeit sorgten, wissen noch nicht genau, wer ihren Titel »Anarchy Online« (siehe PC Player 01/2001) in Europa vertreiben soll. Von den vielen namenlosen Kleinstentwicklern ganz zu schweigen.

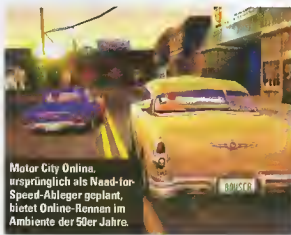
Bei aller Hoffnung, die in Online-Spiele gesetzt wird, und bei all den phantastischen Zukunftsplänen, welche die Industrie schon ausbrütet, bis aus der hoffnungsvollen Geschäftsidee wirklich eine goldene Gans für alle wird, dürfte noch einige Zeit vergehen. Tatsächlich vermuten wir, dass sich in den nächsten Jahren nur ganz wenige große Firmen den Kuchen teilen werden. Die mit den größten Ressourcen und die mit den größten Namen. Die anderen werden ähnlich wie der neue Markt an der Börse plötzlich auf dem harten Boden der Überforderung landen und so schnell wieder verschwinden, wie sie erschienen sind. (PC Gamer/uh)

# MOTOR CITY ONLINE

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Epoche:** 50er Jahre
- **Termin:** Steht noch nicht fest

- **Internet:** [www.ea.com](http://www.ea.com)
- **Spielerzahl:** Ebenfalls noch unsicher
- **Spielt sich wie:** Need for Speed gegen menschliche Gegner in einem selbstgebastelten Traumwagen.



Motor City Online, ursprünglich als Need-for-Speed-Ableger geplant, bietet Online-Rennen im Ambiente der 50er Jahre.

**E**s gibt nur wenige Sachen am Computer, die mehr Spaß machen als Siege gegen menschliche Gegner. Von daher ist es nur eine Frage der Zeit, bis ein wirklich hochklassiges, reines Online-Rennspiel erscheint.

Und da hier die Macher der »Need for Speed«-Serie ihre Finger mit im Spiel haben, dürfen wir einiges erwarten.

Wie der Name schon sagt, sind Sie ein Einwohner von Motor City. Sie defilieren mit Ihrem Wagen durch die breiten Straßen der Stadt, lassen den Motor aufheulen und zeichnen mächtige Gummispuren auf den Asphalt. Ihre größte Freude aber sind die Rennen gegen andere Fahrer, in denen es um hohe Preisgelder geht. Und die können Sie gut gebrauchen, gibt es doch Tausende von Teilen, mit denen Sie Ihr Gefährt noch schöner und schneller machen können.

Das Spektrum reicht von inneren Werten wie Stoßdämpfern, Einspritzanlagen oder Vergasern bis hin zu optischen Verschönerungen wie ausladenden Kotflügeln oder einer besonders kostspieligen Lackierung. Das ist nicht unwichtig, denn jeder Wagen besteht aus bis zu 6.500 Polygonen, da fällt jede Veränderung sofort auf,



und wenn es nur ein neues Lenkrad ist. Diese Teile werden von den örtlichen Händlern angeboten und sind limitiert, ihr Preis richtet sich ganz danach, wie häufig sie vorkommen.

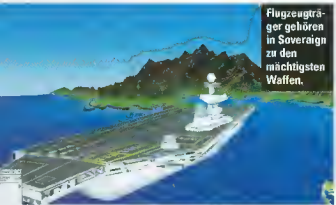
Damit die Rennen nicht zu einem wilden Gemetzel verkommen, gibt es für jeden Fahrer ein Versicherungsrating: Achten Sie darauf, wenn Sie im Café herumhängen und Ihre Gegner inspiizieren. Wer viele Unfälle auf seinem Konto hat und vielleicht nur darauf aus ist, ihr auf Hochglanz gewienertes Prunkstück zu ruinieren, kann alleine fahren. So ein Schlunz ist dann völlig unter Ihrer Würde. (PC Gamer/uh)

# SOVEREIGN

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Verant/Ubi Soft
- **Epoche:** Gegenwart
- **Termin:** 4. Quartal 2001

- **Internet:** [www.verant.com](http://www.verant.com)
- **Spielerzahl:** bis zu 500
- **Spielt sich wie:** Command & Conquer, nur 500 Mal so groß. Civilization-Elemente schauen auch vorbei.



Flugzeugträger gehören in Sovereign zu den mächtigsten Waffen.

**Ü**ber »Sovereign«, ein Projekt des »Everquest«-Erfinders Verant, schrieben wir schon des Öfteren (siehe unter anderem PC Player 8/2000). Mit der größten Selbstverständlichkeit ist vor kurzem der Veröffentlichungstermin um

ein ganzes Jahr verschoben worden. Unserer hat ja dann meist den Verdacht, dass die Firma das Spiel für ein paar Monate aufs Eis gelegt hat, um sich anderen Objekten zu widmen, denn schon auf der E3 sah das Spiel anscheinlich aus.

Vielleicht wartet man aber auch auf eine noch stabilere Online-Gemeinde, denn »Sovereign« verlangt dem Spieler einiges ab.

Wie in einem Strategiespiel beginnen Sie mit Ihrer eigenen Stadt auf einem großen Planeten. Ihr Ziel ist die Weltwirtschaft. Deshalb beginnen Sie sofort mit der Produktion von Panzern, Flugzeugen, Schiffen und was das kriegerische Instrumentarium sonst noch so hergibt. Aber vernachlässigen Sie dabei nicht Ihre Wirtschaftskraft, denn auch virtuelle Soldaten haben Hunger. Zu Beginn des Spiels überlegen Sie sich zudem, welche besonderen Stärken Sie besitzen: Wollen Sie besonders gute Kundschafter haben, fabelhaft pro-

duktive Fabriken oder spezielle Panzer, die sonst keiner bauen kann? Es gibt einen umfangreichen Technologiebaum, ganz ähnlich wie in Spielen à la »Alpha Centauri«. Und je nach Wahl bleiben Ihnen bestimmte Bereiche verschlossen, während Sie in anderen stark sind.

Das Spiel wird sich voraussichtlich über Monate erstrecken; wenn Sie offline sind, übernimmt der Computer Ihre Einheiten. Und natürlich sind auch hier Allianzen mit anderen Spielern notwendig. Da nur wenige Bündnisse möglich sind, sollten Sie gut überlegen, wem Sie vertrauen wollen. Und fallen Sie Ihren Freunden besser nicht in den Rücken; Ihr Charakter bekommt dann unauslöschliche Markierungen, die ihn als Verräter brandmarken. Jeder andere Spieler wird es sich in diesem Fall doppelt überlegen, bevor er mit ihnen wieder ein Bündnis eingeht. (PC Gamer/uh)



Unterschaute allerdings können Flugzeugträger schnell den Garaus machen.

# PROJECT ENTROPIA

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Mind Ark
- **Epoche:** Science-Fiction
- **Termin:** Sommer 2001

- **Internet:** [www.project-entropia.com](http://www.project-entropia.com)
- **Spielerzahl:** 1 Million (theoretisch)
- **Spielt sich wie:** Everquest trifft [www.ebay.com](http://www.ebay.com), Echtes Geld dient als Zahlungsmittel.

**Ein Programm für Leute, die bereit sind, ihrem Spieltrieb das letzte Hemd zu opfern. Diese Online-Alternative ist aber hoffentlich noch spaßiger als Poker oder Roulette.**

**J**etzt liegt er vor Ihnen, der Planet Calypso. Die lange Reise durch den Weltraum ist vorbei und Sie sind am Ziel Ihrer Wünsche. Welch friedliches Fleckchen. Alles grün und harmonisch.

So stand es zumindest im Prospekt. Aber zu früh gefreut. Tatsächlich ist Calypso denkbar ungeeignet für eine friedliche Besiedlung. Doch wann haben sich Computerspieler je von Gefahren schrecken lassen?

### Besiedlung brutal

Sie beginnen Ihr Kolonistendasein in »New Haven«, der größten Stadt des Planeten. Wie es sich gehört, bewegen Sie sich hier noch ungestört, erlernen die Steuerung und treffen andere Spieler, die sich hoffentlich als treue Freunde entpuppen. Denn außerhalb von New Haven haben die Freundlichkeiten ein Ende und Sie sind auf jede Hilfe angewiesen. Zum einen wurden etliche Kolonisten durch radioaktive Strahlung verseucht und sind zu mörderischen Mutanten geworden, zum anderen interessiert sich für den Planeten auch eine außerirdische Rasse von hochintelligenten

Robotern. Letztere haben sich in kleinen Stützpunkten verschanzt, bauen Rohstoffe ab, reproduzieren und vermehren sich und warten nur auf den Tag, alles menschliche und tierische Leben auszulöschen. Ach ja, die örtliche Tierwelt ist auch noch nicht gezähmt.

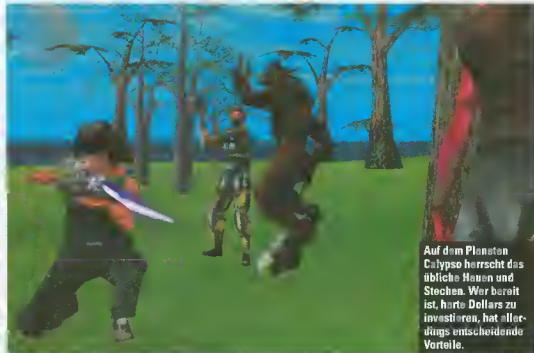
Oberste Bürgerpflicht eines jeden Einwohners ist der Kampf gegen die Roboter. Hierzu können die Mutanten als Bundesgenossen gewonnen werden, da sie zwar normale Menschen hassen, die Roboter aber noch viel mehr. Allerdings sind diese Mutanten nicht die zuverlässigsten und werden von momentanen Kampfgenossen schnell wieder zu Feinden, sobald die Roboter Gefahr kurzfristig abgewendet wurde.

### Ein wenig Geld

In vielerlei Hinsicht bietet »Project Entropia« wenig Neues: Wie in einem normalen Rollenspiel verbessern Sie Ihren Charakter, erfüllen vorgegebene Aufträge und bekämpfen Monster. Was das Programm von allen anderen professionellen Online-Spielen unterscheidet, ist die fehlende Grundgebühr. Damit die Ent-



Calypso ist kein friedlicher Planet. Neben der örtlichen Fauna (oben) bereiten Ihnen vor allem Roboter (Bildmitte) und Mutanten (unten) bei der Kolonisierung Probleme.



Auf dem Planeten Calypso herrscht das übliche Hamen und Stechen. Wer bereit ist, harte Dollars zu investieren, hat allerdings entscheidende Vorteile.

wickler überhaupt noch etwas verdienen, wurde eine umfangreiche Ökonomie aufgebaut, in der sich der Spieler alles, was er zum Leben braucht, in Läden besorgt und mit echten Dollars bezahlt. Sie haben ein Auge auf das schicke Plasma-Gewehr geworfen, das Ihnen in der Auslage des Waffengeschäfts so verheißungsvoll entgegenblinkt? Macht 20 Dollar. Spieler, die nicht bereit sind, sich auch nur den kleinsten Ausrüstungsgegenstand zu besorgen, werden nicht viel zu lachen haben. Doppelt ärgerlich wird es, wenn Sie Ihre Ausrüstung verlieren, geht doch nicht nur diese flöten, sondern auch echtes Geld. Das macht das Spielerlebnis noch eine Stufe intensiver, als es Online-Spiele ohnehin schon sind.

Fräglich erscheint uns nur, wie die Entwickler die Spielbalance aufrechterhalten wollen. So soll es zum Beispiel möglich sein, eine gemeingefährliche Mutantenherde, auf die eine Belohnung ausgesetzt wurde, zu erledigen. Wird die Belohnung dann in Dollars ausgezahlt oder darf sich der Spieler Sachgüter im Gegenwert aussuchen? (PC Gamer/uh)



# SHADOWBANE

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Wolfpack Studios/  
G.O.D.
- **Epoche:** Historisches Mittelalter

- **Termin:** 2001
- **Internet:** [www.shadowbane.com](http://www.shadowbane.com)
- **Spielerzahl:** Tausende
- **Spielt sich wie:** Ein Lehrgang für den General und Höhlenforscher.



Bei Shadowbane ist der Einsatz hochwertiger Belagerungsgeräts keine Seltenheit.

**D**er Titel »Shadowbane« genießt – im Gegensatz zu vielen anderen Online-Spielen – die Unterstützung eines großen Publishers, nämlich der Gathering of Developers.

Was hat G.O.D. so beeindruckt? Wohl kaum die Tatsache, dass Sie einen strammen Rittersmann spielen, sich diversen Fraktionen anschließen und nahe gelegene Höhlen um Schätze und so weiter durchforsten.

Viel eher war es das Gewicht, welches auf Auseinandersetzungen zwischen den einzelnen Fraktionen gelegt wird. Anfangs beteiligen Sie sich noch an kleineren Schlachten. Im Spielverlauf dehnen sich diese zu gewaltigen Gefechten aus, in denen es zum Beispiel um die Eroberung einer Burg geht. Derartige Belagerungen dauern unter Umständen mehrere Tage. Auf der einen Seite stehen die Verteidiger, die sich hinter ihren Mauern verschanzen, auf der anderen die Angreifer,



Spieler-Kreaturen wie dieser Zentaur (mal was Neues) mechen das Mittelalter mythischer.

die Belagerungsgeräte aufzuführen, damit die Burg beschießen, aber auch immer vor eventuellen Ausfällen auf der Hut sein müssen.

Je erfahrener der Anführer einer Armee ist, desto raffinierter werden die Angriffe seiner Truppe. Während ein großer Haufen unerfahrener Charaktere dem Feind lediglich blindwütig entgegenstürmt, besitzt ein gewiefter Kriegsherr taktische Kommando-Fähigkeiten. Seine ihm unterstellten Truppen (die natürlich alle aus menschlichen Spielern bestehen!) nehmen dann Formationen ein oder starten Flankenangriffe.

Ungewöhnlich für normale Ritterspiektale sind die angeblichen Rassen: Neben normalen Menschen darf der Spieler unter anderem in die Haut von Elfen, Zwergen, Minotauern, Teufelsmännern oder gar Schattenwesen schlüpfen. Wie die allerdings eine Belagerung hinkommen, ist eine andere Frage. Der Spielablauf wird sich für diese Rassen vermutlich stark verändern. (PC Gamer/uh)

# ATRIARCH

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** World Fusion
- **Epoche:** Science-Fiction
- **Termin:** 4. Quartal 2001

- **Internet:** [www.worldfusion.com](http://www.worldfusion.com)
- **Spielerzahl:** Wenigstens 100 000
- **Spielt sich wie:** Asheron's Call auf einer Alienwelt, mit seltsamen, aber auch vertraut wirkenden Ritualen.



Wir haben nicht die geringste Ahnung, was die Viecher auf diesem Bild hier machen, aber es könnte Glasbläseri ohne Feuer sein.

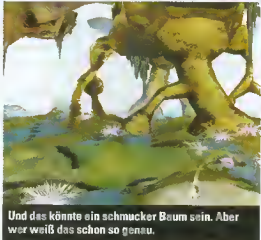
**W**enn Ihnen die anderen Online-Spiele zu brav und herkömmlich sind, dann probieren Sie doch mal dieses hier aus.

Denn in »Atriarch«, einer eigentümlichen Mischung aus Strategie- und Rollenspiel, ist alles ganz anders oder zumindest andersartig. Sie übernehmen den Körper eines Außerirdischen, gehen außerirdischen Berufen nach und leben in außerirdischen Häusern. Die einzige Sache, die völlig normal ist, ist das Spielziel: Sie sollen ein erfülltes Alienleben auf dem Planeten Atriana führen.

Mit einer der fünf Rassen (Cavolon, Eshlar, Loaki, Tyrsin oder Unarra, jetzt sind Sie schlauer ...) erwerben Sie zu Beginn einen Samen. Der wird eingepflanzt, wächst und gedeiht, und Sie bauen sich aus dem Material ein Haus, richten es geschmackvoll ein, errichten einen Zaun drumherum und eröffnen einen Handwerksbetrieb. Oder auch,

wenn Ihnen der Sinn mehr nach Geselligkeit steht, ein Wirtshaus. Wenn Sie wollen, ziehen Sie danach auf Abenteuer aus und heuern für die Zeit ihrer Abwesenheit einen verlässlichen Verwalter an. Denn es gibt viele Nichtspieler-Charaktere, die mit überraschend hoher Intelligenz gesegnet sind.

Ultimatives Ziel, und hier wird die Ähnlichkeit zu »Asheron's Call« deutlich, ist die Gründung eines eigenen Reiches, in dem Sie mit Ihren Vasallen leben, Staatsgeschäfte erledigen und für Ihre Offline-Zeit Stellvertreter ernennen, die Ihr Reich dann kurzfristig übernehmen. Aber die Wahl des Stellvertreters will wohl überlegt sein, damit bei Ihrer Rückkehr nicht alles in Schutt und Asche liegt. Die aggressivsten Herrscher dürfen sogar ihre eigene Armee aufbauen und gegenwärtige Reiche angreifen. (PC Gamer/uh)



Und das könnte ein schmecker Baum sein. Aber wer weiß das schon so genau.

# NOCH MEHR WELTEN ENTDECKEN

## SPIELFAKTEN

- **Entwickler:** Origin/Electronic Arts
- **Termin:** 4. Quartal 2001
- **Internet:** [www.uo2.com](http://www.uo2.com)

### ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN



Drigin wird das erste große MM-Spiel der zweiten Generation werden

wörtlich zu nehmen. Sosaria ist ein echter Planet mit Atmosphäre und Rotation, die Sonne bewegt sich akkurat den Himmel entlang und es gibt sogar Mondphasen.

Drigin-Produzent Starr Long sieht die größten Vorteile des Spiels im intensiven Spielgeschehen, den schönen Welten und seiner Zugänglichkeit. Das Programm würde jeden Tag besser aussehen. Interne Alpha-Tests haben bereits begonnen, für den Frühling ist ein großangelegter, öffentlicher Beta-Test geplant. Long hofft auf reges Interesse der Fans; je mehr Betatester sich einfinden, desto besser. Wenn Sie also einen ehrenamtlichen Nebenjob als UD2-Betatester anstreben, sollten Sie sich demnächst auf der Adresse [www.uo2.com](http://www.uo2.com) anmelden.

Der Name des gewaltigen Rollenspiel-Werks wurde von «Ultima Online 2» in «UWD: Drigin» abgeändert. Außerdem hat sich der Erscheinungstermin verschoben, statt im Frühjahr soll das Spiel nun erst Weihnachten 2001 erscheinen.

UWD: Drigin ist keineswegs eine Fortsetzung zu «Ultima Online», das wird weiterhin betrieben und soll parallel weiterlaufen. Der neue Titel spielt in der Welt von Sosaria (nicht Britannia) und der Begriff «Welt» ist hierbei

## SPIELFAKTEN

- **Entwickler:** Cornered Rat Software/Playnet
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** [www.wiionline.com](http://www.wiionline.com)

### WORLD WAR 2 ONLINE

Ergreifen Sie das Gewehr, erklettern Sie den Panzer und attackieren Sie den nächstgelegenen Bunker der Deutschen. Oder wollen Sie lieber in einer Stuka Ju-87 Platz nehmen und den Engländern einheizen? Bald keine Illusion mehr: WW 2 wird das erste Online-Spiel des Zweiten Weltkriegs.

Sie wählen ein Land (Deutschland, Frankreich, Großbritannien, die Commonwealth-Staaten, Japan, die USA, China oder Russland). Ihre Truppengattung (Luftwaffe, Marine, Heer) und legen sich in eine der Missionen ein, die höherrangige Spieler anbieten. Jede abgeschlossene Mission gibt Ihnen Ranglistenpunkte, bis auch Sie befördert werden. Und jede Beförderung



Szenarien aus berühmten Kriegsfilmen werden schon entwickelt.

garantiert Ihnen neue Fähigkeiten, mehr Fahrzeuge oder höhere Ressourcen. Sie können das Spiel mit einem kleinen Zerstörer beginnen und mit einer ganzen Flotte aufhören.

Während der Krieg voranschreitet, wird es Technologie-Pakete geben, diese Pakete halten sich an den historischen Rahmen und entwickeln sich noch über 1945 hinaus. Wird das Spiel beendet sein, bevor die Deutschen eine schlagkräftige Jet-Luftwaffe besitzen?

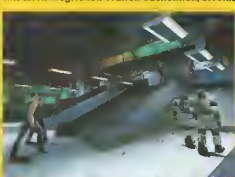
## SPIELFAKTEN

- **Entwickler:** Reakkort Media
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:** [www.neocron.com](http://www.neocron.com)

### NEOCRON

Wenn Sie nach einem verlotterten «Cyberpunk»-Shooter Ausschau halten, könnte Neocron genau Ihre Kräfte wecken. In einer Post-Atomkrieg-Welt mit Implantat-Technologie und ausgehenden Städten wählen Sie eine von vier Charakterklassen: Privatdetektiv, Spion, Kämpfer und PSI-Mönch. Mit diesen harten Knaben markieren Sie Ihr Revier und bemühen sich nach Kräften, Ihre Fähigkeiten zu verbessern. Das geht allerdings nur durch stetige Übung, ganz egal, ob es nun um Erste Hilfe geht, Fahrzeugsteuerung oder hochentwickelte Hardware.

Ein Krieger kommt durch das Töten einiger Ratten nicht weit: Er muss sich mit allen möglichen Waffen auskennen, zweihändig kämpfen, Fernwaffen beherrschen oder den



Cyberpunk-Szenarien: Der eine liebt, der andere hasst sie. Wo steht's mit ihnen?

Nahkampf. Sehr nützlich gegen Mutanten, Kriegsgrobtor, oder genetisch veränderte Dobermänner, die sich in den verlassenen Industriezonen der Erde, den Dutzenden, herumtreiben. Gebietet Ihnen die Erde nicht mehr, ist auch ein Weltumflug möglich. Die Kolonie Irate 3 hat außerirdisches Leben entdeckt, kurz danach brach die Verbindung ab. Ein Ausflugslokal lehnen...

## SPIELFAKTEN

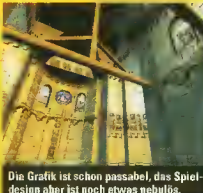
- **Entwickler:** Artifact Entertainment
- **Termin:** 2002
- **Internet:** [www.artifact-entertainment.com](http://www.artifact-entertainment.com)

### HORIZONS: EMPIRE OF ISTARIA

Dieses Projekt befindet sich noch im Aufbau: Geplant ist eine umfangreiche Phantasiewelt, in der es vor Dämonen und Vampiren, Drachen und Elfen, Dryaden und Riesen nur so wimmelt. Neben diesen soll es noch echt andere Spezies geben, die Sie alle spielen dürfen. Jede Rasse besitzt ihre ureigensten Fähigkeiten, vor allem die Drachen stellen wir uns interessant vor.

Wichtig sollen außerdem die Götter sein, denen Sie ausgiebig huldigen sollten. Eifrige Marathon-Beter erhalten allerhand Kampfboni, während Atheisten von den Göttern mit Liebesentzug bestraft werden. Wenn es doch auch im richtigen Leben nur so wäre.

Damit sich die Spieler genug miteinander beschäftigen, wird ein umfangreiches Handelssystem entwickelt. Ein weiteres Problem stellen die großen Entfernungen zwischen den Ländern dar. Bei anstehenden Reisen können aber kleine Reittiere gemietet werden. Für kürzere Strecken genügt ein Maultier, wer es ganz nützlich hat, bestellt sich einen Griffon. Artifact ist noch dabei, die Finanzierung sicherzustellen, es ist von daher leider nicht garantiert, dass dieses Spiel jemals erscheint.



Die Grafik ist schon passabel, das Spieldesign aber ist noch etwas nebulös.

# DIE RESTLICHE ONLINE-WELT

## SPIELFAKTEN

- **Entwickler:** Oceanus/Monte Cristo
- **Termin:** Januar 2001
- **Internet:** [www.montecristogames.com](http://www.montecristogames.com)

### STARPEACE



Sollte »Sim City Online« noch erscheinen, dürfte die Abgrazung schwer fallen.

Das momentan größte Projekt der französischen Firma Monte Cristo, die nur Wirtschaftssimulationen entwickelt, heißt »Starpeace«. Die Ähnlichkeit zu »Sim City« ist unübersehbar, allerdings bauen Sie hier Städte auf fremden Planeten. Anfangs haben Sie nur eine kleine Niederlassung, die Sie nach und nach in eine blühende Metropole verwandeln. Achten Sie nicht nur auf die Bedürfnisse Ihrer Bevölkerung, sondern auch auf die Naturkatastrophen, die Sie auslösen. Für Verwüstungen werden lediglich Naturkatastrophen sorgen. Aussen funktioniert die Stadtverwaltung auf fremden Planeten nicht anders als bei uns: Sie errichten Mienen, Raffinerien oder Fabriken und lenken die Rohstoffe und Warenströme, aus diesen hervorgehen. Jeder kleine Laden Ihres Imperiums kann auf Wunsch auch in detail betrieben werden. Sie bestimmen dann die Löhne Ihrer Angestellten oder konzentrieren sich darauf, die Rohstoffkosten zu senken, indem Sie zum Beispiel die Qualität der produzierten Waren systematisch verringern. Motto: »Merken die Kunden doch gar nicht, dass die Butter mit Rindfleisch verschritten ist.«

## SPIELFAKTEN

- **Entwickler:** Climax/Games Workshop
- **Termin:** 2002
- **Internet:** [www.games-workshop.com](http://www.games-workshop.com)

### WARHAMMER ONLINE

Das populärste Table-Top-Spiel online? Ein schwieriges Unterfangen, gilt es doch zum einen, die alleingesessenen Brettspieler nicht zu vergüteln, zum anderen aber auch die Aufmerksamkeit von Neulingen zu gewinnen, die stundenlangen Grubeln über einen einzigen Zug sicherlich nicht abgewinnen können. Games Workshop versucht es mit einem Kompromiss: Die rundenbasierten Züge der Vorlage werden aufgegeben, es wird also in Echtzeit gespielt. Dafür werden aber Hunderte von verschiedenen Einheiten angeboten, die Sie alle individuell »abmalen« und zusammenstellen dürfen. Sie können die Schlachten von hoch oben betrachten, sozusagen vom Feldherrnhügel aus, oder sich auf Wunsch stufenlos an eine einzelne Figur heranzoomen. Wie Sie allerdings Ihre Armeen erwerben und vergrößern, ist nicht bekannt, wie wir überhaupt noch kaum Details kennen, selbst Screenshots gibt es nicht. Micro-soft hat aber Hilfe bei technischen Problemen versprochen, und Games Workshop ist keine kleine Firma. Es handelt sich sicher nicht um ein Spiel, das während der Entwicklungszeit in Nirwana verschwinden wird.



Das ist kein Screenshots, sondern ein Foto von typischen Warhammer-Zinnfiguren.

## SPIELFAKTEN

- **Entwickler:** Brick House Trading Co.
- **Termin:** Steht noch nicht fest
- **Internet:** [www.brickhoustrading.com/game.html](http://www.brickhoustrading.com/game.html)

### ARCANITY

Sie bewegen sich durch eine nette Phantasiewelt, bauen Schlösser und gehen nicht auf die Toilette, was ein Glück ist, denn das waren damals ja noch sehr unerquickliche Plumpsklos. Was das Spiel zu einer Besonderheit macht, ist das völlig neuartige System, mit dem der soziale Rang eines Spielers ermittelt wird.

Jeder Charakter hat eine Gesinnung, ähnlich wie im »D&D«-System, welche die Aktionsmöglichkeiten des Spielers bestimmt. Diese Gesinnung haben auf diese Gesinnung großen Einfluss. Wenn sich ein Spieler widerwärtig benimmt (Sachen stiehlt, unfällige Schimpfwörter benutzt) kann er als »böse« gemeldet werden. Je mehr von diesen Meldungen eintreffen, desto gravierender werden die Auswirkungen. Böswartige Charaktere sind etlichen Fähigkeiten unterworfen: Stadtwachen machen Ihnen Schwierigkeiten, andere Spieler werden Kopplästiger und jagen Sie mit der Autorität des Staates im Rücken, und im Extremfall werden Sie zu Gefängnis oder Tod verurteilt. Hier, so dünkt uns, reißt ein gutes Spiel heran: »Arcanity« sollte sich seinen Platz in der unberücksichtigten Masse der Online-Spiele sichern können.



Hach – ob edle Spieler schnell so eine Burg erringen werden?

## SPIELFAKTEN

- **Entwickler:** Simutronics Corp.
- **Termin:** Steht noch nicht fest
- **Internet:** [www.play.net/simutronic\\_public/hero/](http://www.play.net/simutronic_public/hero/)

### HERO'S JOURNEY

Die meisten »Massively-Multiplayer«-Spiele verfügen über ein relativ kleines Programmierer-Team. Nicht so »Heroes Journey«, welches von wahren Dinosauriern des Online-Spiels entwickelt wird, nämlich von der Simutronics Corporation. Die schuf mit »Gemstone 3« bereits einen echten Klassiker, den aber außerhalb der USA praktisch keiner kennt. Wie auch immer: Das gewaltige Team hat hehre Ziele. Die Rede ist von 3D-Landschaften, die nicht nur aus einem



Simutronics hat mittlerweile über zehn Jahre Erfahrung mit Online-Spielen.

Boden mit gelegentlichen Erhebungen und Saumbitsmaps bestehen. Angedacht sind außerdem Charaktere, die ihre Emotionen mimisch und gestisch ausdrücken. Man munkelt auch von Kämpfern, die sich je nach ihrer Erfahrung bewegen: Ungeschickte Anfänger haufen um sich wie Bauernlumpen, erfahrene Recken hingegen bewegen sich viel geschmeidiger oder zeigen auch ein paar Kung-Fu-Einlagen. Und so weiter und so fort. Tja, Simutronics hat Erfahrung und bietet auch schon erste Screenshots an, die durchaus vielversprechend wirken. Ob man sich aber gegen Großmächte wie Verant durchsetzen kann? Eine schwierige Frage.



# DIE KNAULLER 2001

Neues Jahr, neue Spiele: Was eben noch als Weihnachtsknüller galt, ist jetzt der Schnee von gestern. Dafür bereiten sich zahlreiche frische Titel zum Sturm auf die Charts vor. Wir haben die Besten herausgepickt.

**A**uch der Spielemarkt kennt gute und schlechte Jahrgänge. Manche Jahre hinterlassen einen faden Nachgeschmack, andere hingegen sind innovativ-spritzig. Und wie ein guter Winzer schon lange vor dem Kellern die Güte seines Weines erhehen kann, so wegen auch wir diesmal einen prognostizierenden Ausblick auf die kommenden zwölf Monate.

Schon jetzt braucht man kein Hellseher zu sein, um festzustellen: Es wird ein echtes Silberrjahr. Besonders Strategen werden sich über etliche höchst innovative Hits freuen, zu den Höhepunkten zählen sicherlich »Warcraft 3«, »Commandos 2«, »Black & White« sowie »Empire Earth«. Aber auch Rollenspieler dürfte angesichts von »Neverwinter Nights« und »Pool of Radiance 2« nicht langweilig werden. Zudem gibt es mehrere interessante Ankündigungen im Action-Bereich, speziell an »Duke Nukem Forever«, »C&C: Renegade« und »Unreal 2« sind die Erwartungen besonders hoch.

Lange Gesichter werden hingegen die Freunde der Action-Adventures machen, denn bislang konnte dort nur »Alone in the Dark: The new Nightmare« als viel versprechend geortet werden. Zwar werken auch die »Tomb Raider«-Macher an einem neuen Projekt, aber über dessen Güte kann bislang kaum etwas gesagt werden.

Noch schlechter ergeht es den Freunden von Abenteuerspielen und Simulationen, zwei Genres die angesichts der wenigen zu erwartenden Programme quasi unter Artenschutz gestellt werden sollten. Sogar im

Rennspiel-Bereich herrscht eine regelrechte Flaute, obwohl voraussichtlich mit »F1 Racing Championship« eine neue Genre-Referenz ansteht und Electronic Arts neben »Motor City« bestimmt noch einen »Need for Speed«-Spross in petto hat.

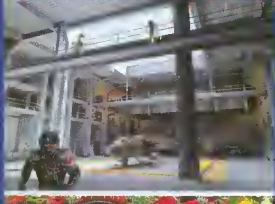
## Alles wird gut

Insgesamt wird das Jahr 2001 ganz im Zeichen der Strategie- und Aufbauspiele stehen. Bei ihnen wird vorerzählt, was unaufhaltsam zu sein scheint, nämlich der endgültige Siegeszug der Dreidimensionalität in allen Genres. Anders als bei vorangegangenen 3D-Versuchen haben die Entwickler aus den Fehlern gelernt und versuchen Orientierungs- wie Handhabungsprobleme in den Griff zu bekommen. Selbst beim isometrisch wirkenden »Commandos 2« darf nach Herzenslust gedreht und gezoomt werden.

Immer wichtiger wird die Atmosphäre eines Spiels, weshalb von spätpubertierenden Programmierern abstrus zusammengestrickte Science-Fiction-Szenarien bald der Vergangenheit angehören werden. Die gängige Bedienung sollte in vielen Fällen die ungeliebte Lektüre eines Handbuchs überflüssig machen. Zusammen mit der immer edleren optischen Gestaltung verabschieden sich die Computerspiele immer mehr vom Image eines Randgruppen-Amusements.

Nach einem – sowohl von den Verkaufszahlen als auch von den Innovationen her – spürbar durchhängendem Jahrgang 2000, sollte 2001 ein neuer Höhepunkt erreicht werden. Selbst die wegen Ideenarmut gefürchteten Nachfolger bereits etablierter

Wohl nicht mehr  
in diesem Jahr:  
Der Leser-Liebling  
Halo.



## INHALT: SPIELE-VORSCHAU

Genre-Vorschau .....	S. 64, 65
1. Quartal .....	S. 66, 67, 68
2. Quartal .....	S. 69, 70
3. Quartal .....	S. 72, 73
4. Quartal .....	S. 74

Titel geben sich redlich Mühe, mit überbassenden Ideen zu glänzen.

### Konkurrenz belebt das Geschäft

Die größten Rivalen der PC-Spiele sind in diesem Jahr die neuen Videospieler-Konsolen. Der günstigere Preis sowie eine einfachere Bedienung sind dabei Argumente, die so manchen Computerspieler verunsichern werden. Weit machen können dies höchstens interessantere Spielideen und die flexible Aufrüstbarkeit der PCs. Die mit Sicherheit größte Nagelprobe steht in der zweiten Jahreshälfte 2001 an, wenn für die PlayStation 2 die ersten wirklich guten Titel erscheinen und die auf einer PC-Architektur beruhende Xbox von Microsoft ihren großen Auftritt hat.

Über einen versiegenden Spiele-Nachschub brechen sich PC-Spieler allerdings keine Sorgen zu machen. Selbst wenn einzelne Programme zunächst einige Monate vor der entsprechenden PC-Version herauskommen sollten, so wird in den meisten Fällen eine Konvertierung erfolgen. Die Zahl vorhandener Computer ist einfach zu riesig, die Umsetzung von Xbox-Spielen für den PC relativ problemlos. Zudem wird Microsoft sich auf keinen Fall selbst das Wasser abgraben, denn das eigentliche Standbein der Firma

Diablo 2 Expansion: Keine andere Zusatz-CD wird derart schneidrig erwartet.

wird auch in Zukunft der gute alte PC sein – und dessen Entwicklung wird eben zum Großteil durch den Unterhaltungsmarkt vorangetrieben. Nur für Textverarbeitung oder Datenbanken alleine bräuchte nämlich niemand die heutigen Leistungsdaten und Prozessorkapazitäten.

Wie auf den kommenden Seiten zu sehen ist, stehen dem PC die besten Jahre als Spielmaschine erst noch bevor. Wir haben nur absolut viel versprechende Programme in unsere nach Erscheinungstermin sortierte Vorschau aufgenommen. Unter den Tisch gefallen sind all jene Spiele, auf die wir voraussichtlich noch bis 2002 warten müssen. Zudem können wir natürlich nur über Produkte berichten, über die bislang schon genügend Informationen vorliegen. Überraschungen kann und wird es daher sicher geben.

Freuen wir uns auf ein in jedem Fall spannendes Jahr! (tw)

## DIE LESER-FAVORITEN 2001

- |                         |                              |
|-------------------------|------------------------------|
| 1. Black & White        | 6. Die Siedler 4             |
| 2. Warcraft 3           | 7. Commandos 2               |
| 3. Halo                 | 8. Arcanum                   |
| 4. Diablo 2 – Expansion | 9. Emperor – Battle for Dune |
| 5. Duke Nukem Forever   | 10. Desperados               |

Quelle: Leserpostkarten Dezember 2000

## MIT GROSSEM FRAGEZEICHEN

**HALF LIFE 2:** Voraussichtlich wird sich die Entwicklungsarbeit zumindest bis 2002 hinziehen.  
**HALO:** Die mit Spannung erwartete PC-Version des Action-Hammers von Bungie verschiebt sich wahrscheinlich auf das erste Quartal 2002. Die Programmierung ist zwar weit gediehen, doch forciert Bungie-Partner Microsoft mittlerweile zunächst die Xbox-Umsetzung. PC-Spieler sollen erst danach in den Genuss des Titels kommen.  
**LOOSE CANNON:** Nach dem Erwerb des Entwicklers Digital Anvil durch Microsoft und vorange-

gangenen internen Querelen ist es derzeit unklar, wer wann dieses Spiel veröffentlicht, insbesondere ob es noch im Laufe dieses Jahres in den Läden stehen wird.

**STAR WARS – OBIE WAN:** LucasArts hat sich entschieden, diesen Titel nicht auf PCs zu veröffentlichen. Offenbar hofft man auf unkritischere Konsolenbesitzer.

**TEAM FORTRESS 2:** Fertigstellung dieses viel versprechenden Mehrspieler-Titels bis Weihnachten 2001 steht in den Sternen.

# IM ÜBERBLICK: GENRE-TRENDS 2001

## ACTION- SPIELE

Auch wenn die Zahl der 2001 erscheinenden Action-Spiele eher überschaubar sein wird, so steigt doch deren Güte voraussichtlich ganz immens. Zu den Highlights gehören sicherlich **Duke Nukem Forever** und **C&C: Renegade**, aber auch für **Freelancer** sowie **Unreal 2** sollten Sie schon einmal Geld beiseite legen. Insgesamt werden Action-Spiele immer vielschichtiger, so dass angekündigte pure Ballerorgien wie **Serious Sam** regelrecht auffallen.

### Die Hoffnungsträger:

1. Unreal 2
2. Duke Nukem Forever
3. Freelancer

### Trends:

- ▲ Vermegeueg vee Action-Spiele mit Action-Adventures
- ▲ Mehr Atmosphäre
- ▲ Dominanz der Ego-Shooter
- ▲ Mehrspieler-Title

- ▼ Weniger Weltraum-Action
- ▼ Kaum noch pure Ballerei



Duke Nukem Forever: Mege-Mist oder Mege-Flop?

## ACTION- ADVENTURES

Die »Tomb Raider«-Serie ist tot, gleichzeitig scheint sich ein ganzes Genre zu verabschieden. Bis neue Impulse – eventuell auch von den Lara-Vetern – dieser Spielgattung zu einem Comeback verhelfen, muss sich der Liebhaber damit trösten, dass immer mehr 3D-Shooter klassische Action-Adventure-Elemente aufgreifen. Derzeit sieht alles nach einem Verschmelzen dieser Genres aus, zumal selbst die typische Außenansicht der Spielfigur bei einigen Action-Spielen anzutreffen ist. Ein Highlight 2001: **Alone in the Dark: The new Nightmare**.



Lara verabschiedet sich vorerst – zusammen mit dem ganzen Genre?

### Die Hoffnungsträger:

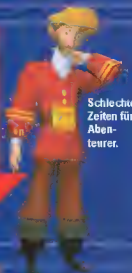
1. Alone in the Dark: The new Nightmare
2. Planet of the Apes
3. Project Eden

### Trends:

- ▲ Filmumsetzungen als Action-Adventures
- ▲ Lara Croft legt die kreative Pense beiseite

- ▼ Weniger Häuf- und Sprüegekrebnik
- ▼ Kaum noch heckherkätige Titel

## ADVENTURE- SPIELE



Schlechte Zeiten für Abenteuer.

Schon mehrfach wurde dieses Genre totgesagt, doch nun wird es wirklich ernst mit dem Abschiednehmen. Nachdem jeder an intelligenter Handlung und guter Atmosphäre interessierte Spieler früher wie selbstverständlich zu einem Adventure griff, sind mittlerweile selbst Action-Spiele deutlich rätsel- und storylastiger geworden. Traditionelle Adventures haben somit ihr Monopol verloren und führen ein Schattendasein. Nach **Stupid Invaders** und dem nächsten **Myst**-Nachfolger ist bis auf weiteres kein brauchbares Abenteuerspiel in Sicht. Es bleibt die Hoffnung auf bessere Zeiten.

### Die Hoffnungsträger:

1. Stupid Invaders
2. Myst 3: Exile
3. Der liebe Gott und LucasArts

### Trends:

- ▲ Ingegendenn gibt es wie Wiederschen, ganz bastimmi!
- ▲ Auch andere Genres beherrschen nuz des Geschichtenzählche

- ▼ Keine Text-Adventures mehr
- ▼ Keine Grafik-Adventures mehr
- ▼ Belö überhupnt heine Adventures mehr?

## RENNSPIELE

Wahrheit tragisch ist die Entwicklung bei den Rennspielen zu nennen. Jährlich wurde eine erstaunliche Flut mittelpfichtiger Formel-Eins-Titel und diverser phantasievoller Herumkurvereien in den Markt gepumpt – nun herrscht Stille an der Schumi-Front. Hoffnungsträger wie das viel versprechende **F1 Racing Championship** lassen auf baldige Genesung hoffen und auch die **Need for Speed**-Fans werden sicher bald mit einer überbesenden Ankündigung getrobet werden.

### Die Hoffnungsträger:

1. F1 Racing Championship
2. Die Need-for-Speed-Reihe
3. Driver 2

### Trends:

- ▲ Mitreißende Grafik
- ▲ Qualität

- ▼ Weniger Lizenz-Duressdverm
- ▼ NASCAR-Linggevwiler
- ▼ Lieblose Kennole-Konwertierungen



Mit Vollgas aus der Krise?



ROLLEN-  
SPIELE

Klasse statt Messe – so stellt sich die erfreuliche Situation dieses altbewährten Genres dar. Das glänzende Comeback der Rollenspiele im Jahr 2000 wird sich dank hochkarätiger Titel auch 2001 fortsetzen. Dank einfacher Bedienung, großer Spieltiefe und optischer Opulenz – inklusive der Verwendung von 3D-Grafik – werden immer breitere Spielerkreise angesprochen. Leider wurden bislang nur wenige der hervorragenden Konsolen-Rollenspiele für den PC umgesetzt, und das wird sich auch in absehbarer Zukunft nicht ändern.

Effen  
auch 2001

## Die Hoffnungsträger:

1. Pool of Radiance 2
2. Neverwinter Nights
3. Dungeon Siege

## Trends:

- ▲ Tiefe Präsentation
- ▲ Vielseitige 3D-Grafik
- ▲ Große Spielwelt
- ▼ Keine überbordenden Statistikwüste
- ▼ Keine langweilig-sperrigen Kampfsysteme
- ▼ Das Aussterben einflussreicher Dialekt-Klasse

SIMULA-  
TIONEN

Ein Genre fährt aufs Abstellgleis.

Während im vergangenen Jahr 2000 noch ein dünnes Rinnsal neuer Simulationen in die Redaktion hineinfiel, droht der Nachschub

nun völlig zu versiegen. Wenige Titel stehen noch auf den Veröffentlichungslisten, den militärischen Flugsimulationen droht sogar eine völlige Bruchlandung. Möglicherweise kann das Genre mit Nischenprodukten wie dem **MS Train Simulator** sowie den beliebten zivilen Flugsimulationen bis zum nächsten Frühling für diese Spielergattung überwinden.

## Die Hoffnungsträger

1. Star Trek: Bridge Commander
2. MS Train Simulator
3. Silent Hunter 2

## Trends:

- ▲ Nischenprodukte
- ▼ Kaum militärische Simulationen mehr, egal ob Flieger oder Panzer

## SPORTSPIELE

Das Genre der Sportspiele befindet sich in eisiger Erstarrung. Die auf Konsolen erfolgreichen Trendsportarten haben es auf dem PC immer noch schwer, was bleibt sind Fußball, Eishockey und für experimentierfreudige Naturen auch der Basketball. EA Sports hat mittlerweile sämtliche Konkurrenten vom Platz gefegt und beschränkt sich darauf, alljährlich Updates seiner – zugegebenermaßen hervorragenden – Sportreihen als Vollpreis-Spiel zu verkaufen.

## Die Hoffnungsträger:

1. FIFA 2002
2. NHL 2002
3. NBA Live 2001

## Trends:

- ▲ EA Sports dominiert weiterhin
- ▲ Fußball und Eishockey behaupten sich
- ▼ Keine Innovationen mehr



EA Sports stürmt weiter.

STRATEGIE-  
SPIELE

Soviel Strategie wie nie: Das Genre blüht und gedeiht wie schon in den Jahren nicht mehr. Im Vergleich mit der überbordenden Anzahl hochkarätiger Titel sehen fast alle anderen Spiele-Kategorien armselig aus. **Empire Earth**, **Black & White** und **Warcraft 3** versprechen nicht nur erstklassige Unterhaltung, sie sorgen auch für frische Impulse. Im nächsten Jahr scheinen sich viele Trends endgültig durchzusetzen – 3D wird praktischer Standard, dabei werden Kamera- und Orientierungsprobleme wohl bald der Vergangenheit angehören. Die Rundenstrategie verabschiedet sich 2001 vollends und etliche Entwickler setzen auf Taktik statt Massenschlachten.

## Die Hoffnungsträger

1. Empire Earth
2. Black & White
3. Warcraft 3
4. Command & Conquer: The Red Alert
5. Warcraft: Realms of the Undead

## Trends:

- ▲ 3D-Ansicht mit fester Kameraperspektive
- ▲ Mehr Taktik mit wenigen Einheiten
- ▼ Weniger Massenschlachten
- ▼ Keine noch Random-Strategie
- ▼ Basenbau wird unwichtiger

WIRTSCHAFT  
& AUFBAU

So innovativ sich auch der große Bruder »Strategiespiele« geben mag, auf den Bereich Wirtschaft & Aufbau überträgt sich nur wenig der dortigen Vitalität. Mit **Anno**

**1503, Die Völker 2**, **Theme Park AG** und **Die Siedler 4** erscheinen solide Nachfolger bisher schon erfolgreicher Hits, die Neuerungen halten sich in Grenzen. Thematisch schwer originell wirkt immerhin **Tropico**, bei dem Sie sich zum Diktator über eine Karibikinsel aufschwingen. Auch **Maxis SimsVille** verspricht interessante Ansätze. Wer bei Wirtschaftssimulationen eher auf Zahlenspielerien setzt, sollte dieses Jahr lieber zum Taschenrechner greifen. Zudem haben sich überraschend wenige Fußballmanager angekündigt. (tw)

## Die Hoffnungsträger

1. Anno 1503
2. Tropica
3. Die Siedler 4

## Trends:

- ▲ Fortsetzungen bewährter Reihen
- ▲ Isometrische Ansicht
- ▼ Weniger Zahlenwüste
- ▼ Kaum neue Fußballmanager

Siedeln und Wuseln ohne Ende.

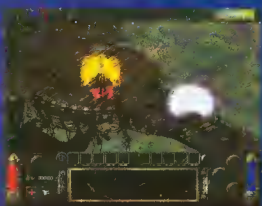


# 1. QUARTAL 2001

## Januar/Februar/März

### Arcanum

**Potzblitz!** Ein Rollenspiel voller Magie und Dampfmaschinen, wenn das nicht ungewöhnlich ist. Tatsächlich rivalisiert die anbrechende industrielle Revolution mit traditionellem Zauber – da sind gesellschaftliche Konflikte wahrlich vorprogrammiert. Und in was für eine Gesellschaft Sie da hineinversetzt werden: Menschen, Zwerge, Elfen und andere Bewohner jedes ernst zu nehmenden Fantasy-Szenarios treffen sich hier zum Stelldichein. Die Entwickler, einst am Klassiker »Fallout« beteiligt, geben sich alle erdenkliche Mühe, neben der originellen Story auch



Magie ist ein wichtiger Bestandteil von Arcanum.



Auch in der Elfenstadt lauern böse Gagner.

jede Menge anderer Einfälle in ihrem neuen Werk unterzubringen. So wird es eine Vielzahl von Fähigkeiten, Zaubersprüchen und Möglichkeiten zur Charakterentwicklung geben. Kämpfe laufen wohlweislich in Echtzeit oder rundenweise ab, andere Charaktere folgen und helfen Ihnen mitunter, können aber nicht direkt gesteuert werden. »Arcanum of Steamworks & Magic Obscura« – so der komplette Titel – wird sicherlich durch seinen großen Tiefgang beeindrucken.

**Genre:** Rollenspiel  
**Entwickler:** Troika Games  
**Vertrieb:** Havas Interactive  
**Preview:** PC Player 9/2000: 13/2000  
**Internet:** [www.sierrastudios.com](http://www.sierrastudios.com)

### Commandos 2

Zweifelloos gehört das 1998 erschienene »Commandos: Hinter feindlichen Linien« zu den Meilensteinen der Spielegeschichte. In der bald anstehenden Fortsetzung kommandieren Sie erneut ein kleines Team aus Spezialisten, die auf Seiten der Alliierten wahre Himmelfahrtskommandos ausführen. Stets liegt das Einsatzgebiet tief im Feindesland, egal ob Sie in Europa gegen die Wehrmacht oder in Asien gegen die Japaner antreten. Auf den neuerdings dreh- und zoombaren Karten dürfen Sie jetzt auch das Innere von



Mit den Japanern ist hier nicht gut Kirschen essen.

Gebäuden erkunden und die erweiterten Fähigkeiten Ihrer Mannen ausprobieren. Im Lauf der rund ein Dutzend Missionen werden Sie voraussichtlich Gefangene aus einer sächsischen Burg befreien, eine U-Boot-Basis infiltrieren, im Schatten des Eiffelturms operieren und schließlich sogar in Indien, Thailand und auf jenen besetzten Pazifikinseln kämpfen. Wie gewohnt ist Umsicht und gutes Timing essenziell, in vieler Hinsicht entspricht der Spielverlauf sogar ein wenig dem eines schwierigen Knobelspiels.

**Genre:** Strategiespiel  
**Entwickler:** Pyro Studios  
**Vertrieb:** Eidos Interactive  
**Preview:** PC Player 4/2000: 11/2000  
**Internet:** [www.eidos.de](http://www.eidos.de)



Ob Tropen oder Arktis – überall wartet der verdiente Haldentod auf Sie.



Solche Titanenkämpfe gehören bei Black & White zum bunten Alltag.

### Black & White

Schon jetzt ranken sich wahre Legenden um das jüngste Projekt des Altmeisters Peter Molyneux. Ungeduldig warten die Spieler auf eine Veröffentlichung dieses voraussichtlichen echten Knallers, Molyneux hat den Termin jetzt – hoffentlich – endgültig auf Februar 2001 festgelegt. Von einer Zitadelle aus beherrschen Sie als mächtiges göttliches Wesen einen Landstrich mit samt Bewohnern und Dörfern. Leider reicht Ihre direkte Macht nicht weiter, als das Gebiet in dem man Sie anbietet. Macht nichts, denn schließlich pöpseln Sie im Lauf des Spiels eine riesige Kreatur auf, die für Sie auch jenseits der Grenzen Ihres Territoriums Aufträge erfüllt und beispielsweise die Geschöpfe konkurrierender Gottheiten aufmischt.

Die Erziehung dieses Dieners ist ein ganz wesentlicher Bestandteil des Spielablaufs. Je nach Ihrem eigenen Verhalten und gezielt Belohnungen oder Bestrafungen entwickelt sich der Charakter des tierähnlichen Titans unterschiedlich weiter. Darüber hinaus wird sogar die Landschaft durch Ihre Handlungen verändert. Kurz und gut: Voraussichtlich ein genialer Titel mit Kultstatus.

**Genre:** Strategiespiel  
**Entwickler:** Lionhead  
**Vertrieb:** Electronic Arts  
**Preview:** PC Player 6/2000: 12/2000  
**Internet:** [www.lionhead.com](http://www.lionhead.com)



Auch etliche magische Aktionen zählen zum göttlichen Repertoire.

## Desperados

Zweifelloos ließen sich die Entwickler von »Desperados: Wanted Dead or Alive« kräftig vom Walkies-Epos »Commandos« inspirieren. Nun, das ist insofern keine Schande, als dass Desperados kein tumbes Plagiat zu



Im Wilden Westen bleibt es natürlich nicht lange so ruhig und beschaulich...

werden scheint, sondern durch eine Vielzahl eigener Ideen fasziniert. Besonders interessant ist natürlich in erster Linie des Wild-West-Szenario. Als Kopfgeldjäger John Cooper sollen Sie eine Serie ärgerlicher Eisenbahnüberfälle aufklären. Wie gut, dass Sie im Spielverlauf weitere Teammitglieder anheuern können, die mit Ihren Spezialfähigkeiten manch eine Situation besser bewältigen als der Hauptcharakter. Zahlreiche verschiedene Gegnertypen mit unterschiedlichen Eigenheiten und Verhaltensmuster werden Ihnen das Leben schwer machen. Meist werden Sie gegen eine deutliche Übermacht antreten – wer nur auf die Feuerkraft seines Revolvers zählt, kommt nicht weit. Anschleichen, List und lautlosen Töten gehören hier, wie beim Echtzeit-Taktik-Vorbild Commandos, zum Geheimnis eines langen Lebens.

Genre: Strategiespiel  
Entwickler: Spellbound Entertainment  
Vertrieb: Infogrames  
Preview: PC Player 9/2000; 13/2000  
Internet: [www.desperados-game.com](http://www.desperados-game.com)

## F1 Racing Championship

Formel-Eins-Rennspiele gibt es mittlerweile wie Sand am Meer, doch während die meisten anderen Titel nichts als eine offizielle Lizenz vorzuweisen haben, glänzt sich »F1 Racing Championship« glatt auf Anhieb an die Pole Position vorzukämpfen. Tatsächlich scheint dieses Programm das Potenzial zu besitzen selbst den Spitzenreiter überholen



Durchstarten zur Genre-Spitze.

zu können. Alle Hobby-Schumler dürfen sich auf eine höchst akkurate Simulation der Königin des Rennsports freuen. In der 99er-Saison dürfen Sie in elf unterschiedlichen Rennwagen über die Pisten bestern. Einbehalten sind sämtliche offiziellen Formel-Eins-Kurse, insgesamt also 15 Rennstrecken in verschiedenen Ländern. Besondere Sorgfalt stecken die Designer in die Gestaltung der Boxenstopps, bei denen man die Crew angeblich sogar selbst übernehmen kann. Alles in allem sieht es ganz so aus, als ob diese Simulation nicht nur in Bezug auf den Realismus sämtliche Konkurrenten in die Tasche stecken könnte. Untermalt wird das Geschehen übrigens durch Musik der famosen Gruppe Garbage.

Genre: Rennspiel  
Entwickler: Ubi Soft  
Vertrieb: Ubi Soft  
Preview: PC Player 2/2001  
Internet: [www.ubisoft.de](http://www.ubisoft.de)

## Fallout Tactics

Endzeit in Taktik-Land: Dieser strategische Ableger des Rollenspiel-Klassikers »Fallout« katapultiert Sie in ein verwüstetes Amerika. Zwischen den Ruinen der Städte Chicago und Denver können sich zwar einige Überreste der Zivilisation festkrallen, doch letztlich herrscht in Anlehnung an die Barbarei. In einer auf 3D getrimmten isometrisch dargestellten Umgebung lotsen Sie bis zu sechs Recken durch das unwirtliche Terrain. Ähnlich wie bei »Jagged Alliance« sind unterschiedliche Aufträge zu erledigen. Das Spiel läuft in einer Mischung aus rundenweisen Zügen mit Echtzeit-Elementen ab. Jede Aktion verbraucht kostbare Bewegungspunkte, zudem sollten Sie stets die Sichtlinien im Auge behalten. Schließlich können Sie nur so den Gegner überraschen, statt von ihm aufgestört zu werden. Mit einem reichhaltigen Arsenal an Waffen und Fahrzeugen ausgestattet, sollen die rund 25 Hauptmissionen sowie diverse Nebenaufträge bewältigt werden. Geplant sind übrigens auch feschere Mehrspieler-Partien.

Genre: Strategiespiel  
Entwickler: 13 Digital Eyes  
Vertrieb: Virgin Interactive  
Preview: PC Player 11/2000  
Internet: [www.interplay.com](http://www.interplay.com)



All diese Fahrzeuge dürfen Sie einsetzen.

## Mech Commander 2

Nach wie vor ist das »Battle Tech«-Universum ein äußerst attraktiver Schauplatz für Taktik-Scharmützel. Das hat auch Microsoft erkannt und sich die Rechte am zweiten »Mech Commander«-Spiel gesichert. Wie beim Vorgänger kommandieren Sie eine kleine Truppe aus bis zu zwölf Kampfkraften. Gesteuert werden diese gigantischen Maschinen von Ihren Kameraden – allesamt Söldner, die für die Meistbietenden in die Schlacht ziehen. Die Einsätze werden mitunter schon dadurch einfacher, indem man die richtigen Leute auswählt und genügend erfahrene Veteranen im Team hat. Besonders clevere Naturen übernehmen und repara-

rieren bereits während eines laufenden Gefechtes angeschlagene gegnerische Mechs.

Besonders auffällig ist die verbesserte dreidimensionale Wiedergabe des Geschehens, wobei speziell die Mechs detailliert dargestellt und animiert werden sollen. Während der in drei große Kapitel unterteilten Kampagne sind übrigens auch Nachschüsse möglich. Derzeit ist geplant einen Missions-Editor mitzuliefern.

Genre: Strategiespiel  
Entwickler: FASA Interactive  
Vertrieb: Microsoft  
Preview: PC Player 8/2000  
Internet: [www.microsoft.de](http://www.microsoft.de)



Auf zum Straßenkampf mit riesigen Battle Mechs.

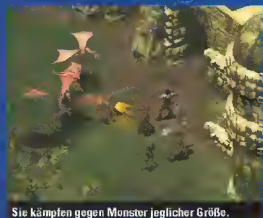


## Spiele-Ausblick

## Pool of Radiance 2

Nach jahrelanger Rollenspiel-Abstinenz kehrt auch der frühere RPG-Spezialist SSI/Mattel zu diesem Genre zurück. Schauplatz von »Pool of Radiance 2« sind die Ruinen von Myth Drannor, einem höchst ungemütlichen Ort. Aufgeteilt ist diese Gegend in eine Oberwelt und 14 Untergeschosse voll mit unange-

nehmen Bewohnern. Dort befindet sich das Ziel Ihres Strebens, ein wichtiges Artefakt, mit dem man den erneut aktiven Pool of Radiance wieder deaktivieren kann. Sechs Mitglieder kann Ihr Heldentrupp umfassen, davon dürfen Sie vier anfangs selbst entwerfen. Im Prinzip halten sich die Entwickler erstmals bei einem Computerspiel an die neue, dritte Regel-Edition von Dungeons & Dragons. Die zahllosen Kämpfe laufen rundenweise ab. Durch eine knappere Einstellung des mitlaufenden Timers lassen sich jedoch voraussichtlich auch quasi in Echtzeit ablaufende Schermühen simulieren. Zum Einsatz kommen dabei sicherlich viele der rund 100 geplanten Zaubersprüche, wobei das Magiesystem noch stark optimiert werden soll.



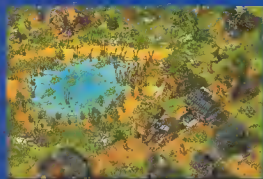
Sie kämpfen gegen Monster jeglicher Größe.

Genre: Rollenspiel  
Entwickler: Stormfront  
Vertrieb: Mattel Interactive  
Preview: PC Player 3/2000; 6/2000  
Internet: [www.poolofradiance.com](http://www.poolofradiance.com)

## Die Siedler 4

Erfolgreiche Serien sterben bekanntlich einen langsamen Tod, egal wie viel oder wenig Neues den Entwicklern noch einfällt. Auch »Die Siedler 4« unterscheidet sich nach bisherigem Stand nur in einigen Details vom Vorgänger. Selbst die Grafik scheint weitgehend unverändert zu überleben, wenngleich

es einige kleine Polierarbeiten gegeben hat. Römer, Mayas und Azteken befahlen sich in der Hintergrundgeschichte zunächst untereinander, bevor ein ziemlich unangenehmes dunkles Volk auftaucht. Die Angehörigen dieser Rasse pflegen des ungewöhnlichen Hobby, überall wo sie gehen und stehen penetrantes Schattenkraut auszusäen. Diese Pflanzen entziehen dem Boden die Nährstoffe und verwandeln das Land in eine trostlose Ödnis. Wie gut, dass es Gärtner gibt, die verdorrtes Land wieder rekultivieren. Am grundlegenden Spielprinzip hat sich nichts geändert, nach wie vor erschließen Sie Rohstoffe, bauen Ihre Siedlungen aus und produzieren Soldaten für die Eroberung weiterer Gebiete.



Auf den zweiten Blick bemerkt jeder Kenner: Dies ist Die Siedler 4, nicht Die Siedler 3!

Genre: Aufbauspiel  
Entwickler: Blue Byte  
Vertrieb: Blue Byte  
Preview: PC Player 5/2000; 8/2000; 12/2000  
Internet: [www.bluebyte.de](http://www.bluebyte.de)

## Throne of Darkness

Was tun, wenn man doch so tolle Ideen hat, der eigene Chef sie jedoch einfach ignoriert? Ganz einfach: Kündigen, eine eigene Firma aufmachen und die Einfälle selbst umsetzen. Genau diese Gedanken mögen auch zwei ehemalige Blizzard-Mitarbeiter gehabt haben, als Sie nach der Fertigstellung von »Diablo« keinen Anklang mit dem Vorschlag eines Samurai-Spiels fanden. Kurzerhand gründeten sie Click Entertainment und werkeln seither an einer Art esotisch angehauchtem Diablo. Inspirieren ließen sich die Kreativlinge speziell von verschiedenen japanischen Sagen und Märchen sowie diversen Filmen. Dementsprechend exotisch wirken Gegner und Schau-

plätze für europäische Augen. Bei so viel fernöstlichem Flair fallen die spannenden Neuerungen zunächst gar nicht besonders auf. Dabei ist »Throne of Darkness« durchaus ambitioniert – so ziehen sie nicht mit einem einseitigen Monsterplättchen in den Kampf, sondern verwerten eine lebendköpfige Heldentruppe. Maximal vier davon dürfen gleichzeitig eingesetzt werden, die übrigen ruhen sich derweil auf einer virtuellen Reservebank aus.

Genre: Rollenspiel  
Entwickler: Click Entertainment  
Vertrieb: Havas Interactive  
Preview: PC Player 1/2001  
Internet: [www.havas.de](http://www.havas.de)



Sushi statt Pommes, Samurais statt europäischer Diablo-Recken.



Auch auf der Brücke von Föderationsraumschiffen kommen Ihre Jungs zum Einsatz.

## Star Trek: Away Team

Außenmission auf Beta-Luna 23, doch Captain Picard ist gerade mit seinem Flottenspiel beschäftigt. Wie gut, dass die Föderation noch auf junge, willige Rekruten zählen kann, die sich, ohne mit der Wimper zu zucken, in höchste Lebensgefahr begeben. Es wurde Zeit, diesen verkannten Helden ein Denkmal zu setzen. Beim »Star Trek: Away Team« kommandieren Sie just einen Trupp genau dieser sonst namenloser Recken. Zu den Einsatzgebieten gehören natürlich voraussichtlich unterschiedliche Planeten, auf denen Sie sich in isometrischer Ansicht tummeln. Offenbar geben sich die Entwickler alle Mühe eine Art »Commandos« mit Star-Trek-Anstrich zu erschaffen. Sie kommandieren bald nicht nur talentierte Phaserschützen, sondern setzen auch Mediziner, Techniker, Wissenschaftler und Offiziere ein. Gefürchtet werden solche manche der bekannten Next-Generation-Charaktere bei einigen Missionen einen Gastauftritt absolvieren.

Genre: Strategiespiel  
Entwickler: Reflexive Entertainment  
Vertrieb: Activision  
Preview: PC Player 11/2000  
Internet: [www.activision.com](http://www.activision.com)

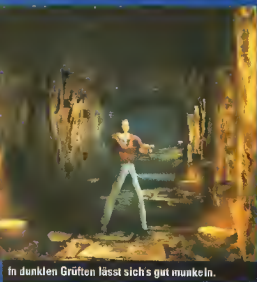
# 2. QUARTAL 2001

## April/Mai/Juni

### Alone in the Dark: The new Nightmare



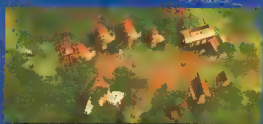
Gehen wir Zombies vergiften im Park...



In dunklen Gröften lässt sich's gut muskeln.

Ein weiterer Wiedergänger steigt nach vielen Jahren aus der Gruft empor und will eine neue Spieler-Generation von seinem Unterhaltungs- und Gruselwert überzeugen. Um potenzielle Käufer nicht zu verunsichern, wurde mittlerweile die »4« aus dem Namen gestrichen, so wird der Titel des kommenden »Alone in the Dark« weniger nach Abklatsch. Tatsächlich will Infogrames nicht einfach einen Aufguss der – sogar Megasellern wie »Resident Evil« als Vorbild dienenden – Reihe ebliefen, sondern neue Maßstäbe setzen. Lecker sieht bislang besonders die vorgerenderte Hintergrund-Grafik aus. Dismal dürfen Sie abwechselnd sowohl Alone-Held Edward Carnby als auch eine fiesche Altertums-Studentin gegen wilde Zombie- und Monsterhorden schicken. Auf einer Insel vor dem amerikanischen Bundesstaat Maine suchen Sie nach verschollenen Steintafeln und Ihrem vorher dort bei der gleichen Aktivität verschollenem Freund. Adventure-Elemente sollen stärker betont werden, und deshalb wird es nicht allein darauf ankommen, möglichst reaktionsschnell all die unterschiedlichen Gegnerarten zu beseltigen. Die Gruselpartie absolvieren Sie übrigens in klassischer Action-Adventure-Ansicht.

Genre: Action-Adventure  
Entwickler: Darkworks  
Vertrieb: Infogrames  
Preview: PC Player 6/2000  
Internet: [www.aloneinthedark.com](http://www.aloneinthedark.com)

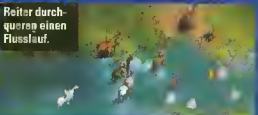


Eine Siedlung wird verteidigt.

### Battle Realms

Aus der Masse der angekündigten Strategiespiele ragt besonders »Battle Realms« dank seiner Vielzahl frischer Ideen heraus. Kein Wunder, denn als Entwickler zeichnet Ed Castillo verantwortlich, der seinerzeit schon maßgeblich am ersten »Command & Conquer« beteiligt war. Um Orientierungsprobleme zu vermeiden wird die 3D-Umgebung aus einem starren Blickwinkel betrachtet, Sie sollen jedoch nach Belieben herumschwenken dürfen. Sie befehlen die Truppen eines von vier Clans – zur Wahl stehen Kelten, Ägypter, Japaner und ein geheimnisvoller Drachenclan. Voraussichtlich werden Sie maximal 25 Einheiten gleichzeitig führen, was das taktische Element unterstreicht. Alle Recken werden als einfache Bauern geboren, man darf daher frei entscheiden, welche Laufbahn die jungen Rekruten einschlagen. Bogenschützen, Speerkämpfer, Schwertträger und Priester sind die wichtigsten Kämpferarten. Jeder der Männer wird reiten können und darf die Pferde sogar beim Gegner stehlen. Viele bereits angekündigte intelligente Kleinigkeiten, wie verräterische aufgescheuchte Vögel oder die Nutzung eines Waldstücks als Versteck, sorgen für hohe Erwartungen.

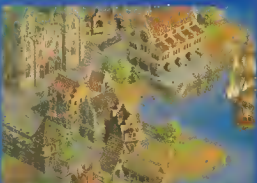
Genre: Strategiespiel  
Entwickler: Liquid Entertainment  
Vertrieb: noch unbekannt  
Preview: PC Player 7/2000 (E3)  
Internet: [www.battlerealm.com](http://www.battlerealm.com)



Reiter durchqueren einen Flusslauf.

### Anno 1503

Seit vor zwei Jahren »Anno 1602« zu einem Siegeszug ohnegleichen ansetzte, war klar: dieser Titel wird mit Sicherheit einen Nachfolger erhalten. Bis dahin hatte kein im deutschsprachigen Raum entwickeltes Spiel derart



Aufbruch zu neuen Anno-Üfern.

hohe Verkaufszahlen erreicht wie dieser Aufbau-Hit aus Österreich. Das bewährte Grundkonzept wurde weitgehend beibehalten: Sie basierend im Wettlauf mit mehreren Computergegnern neuentdeckte Kolonien, erforschen diese Territorien, errichten Ortschaften und kurbeln durch Handel die Wirtschaft an. Zudem treten Sie mittels Diplomatie in Kontakt mit fremden Mächten oder entsenden Armeen in Feindesland. Die isometrische Ansicht des Vorgängers wurde beibehalten, mittlerweile gibt es jedoch 32 Höhenstufen und eine detailliertere Grafik. Nicht nur die für Ihre Aktivitäten zur Verfügung stehenden Landmassen sind großzügiger dimensioniert, auch die Karten sollen eine bis zu zehn Mal größere Grundfläche aufweisen. Neben den konkurrierenden Völkern sind Begegnungen mit Eingeborenen vorgesehen, wobei das Spektrum vom Eskimo über Indier bis hin zum Piraten oder Südpazifik-Insulaner reicht. Ehrensache, dass all diese Einwohner eigene Architekturstile haben werden.

Genre: Wirtschaftssimulation  
Entwickler: Max Design  
Vertrieb: Infogrames  
Preview: PC Player 10/2000  
Internet: [www.anno1503.de](http://www.anno1503.de)

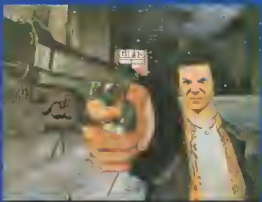


Die Mauren werden vom Computer gesteuert.

## Spiele-Ausblick

## Max Payne

Die meisten Informationen zu Max Payne gibt es bislang über die ständigen Terminverschiebungen. Ansonsten ließ der enorm hohe Detailgrad der gezeigten Grafik sämtliche Betrachter aus den Latschen kippen. Die selbstentwickelte Grafik-Engine der finnischen Designer soll angeblich problemlos



Gegen Kopfschmerz hilft Aspirin oder Max Payne.

selbst winzige Einzelheiten der Spielfigur, der Waffen, der Umgebung und sogar von Petrolhülsen darstellen können. Sehr viel Mühe investieren die Entwickler auch in die Gestaltung möglichst lebens echter Gesichter. Von der Hintergrundgeschichte sind bislang nur wenige Details bekannt: Der New Yorker Polizist Max Payne meldete sich einst freiwillig dafür, die örtliche Mafia zu unterwandern. Schließlich war zuvor seine Familie von Junkies dahingemuehelt worden, die unter dem Einfluss der gefährlichen Superdroge Valkyr standen. Brenzlich wird es, als Payne selbst unter Mordverdacht gerät und so von allen Seiten bedroht wird. Gesteuert wird der tragische Held wie bei einem Action-Adventure in der Außenansicht.

Genre: Actionspiel  
Entwickler: Remedy Entertainment  
Vertrieb: Take 2 Interactive  
Preview: PC Player 6/2000  
Internet: [www.maxpayne.com](http://www.maxpayne.com)

## Tropico

Je kleiner die Insel, desto großspüriger der örtliche Diktator. Auch bei »Tropico« wird dies wohl nicht anders sein, denn der Boss der lokalen Bananenrepublik sind Sie. Zunächst definieren Sie den Charakter Ihres Alter Egos, wobei zwischen einer ganzen Reihe verschiedener Eigenschaftsfacetten wie Cha-



Ein richtiger Diktator breucht auch richtig teure Monumente.

risme oder sogar Bergbeckenknissen gewählt werden kann. Natürlich hat jeder gute Despot auch seine negativen Seiten, leidet unter Verfolgungswahn oder Trunksucht. Mit derartigen idealen Voraussetzungen werden Sie anstreben, die Wirtschaft des kleinen Eilands kräftig anzukurbeln. Zu den über 100 verschiedenen zur Verfügung stehenden Einrichtungen gehören Fernsehstationen, Kraftwerke und Bordelle genauso wie Busstationen und Textilstände. Polizeistationen sorgen für Sicherheit, die Gabelmpolizei schüttert Dissidenten ein. Natürlich fallen ständig Kosten für den Ausbau wie Unterhalt an und müssen durch Steuern wieder eingetrieben werden. Die liebevoll gestaltete Grafik verspricht trotz isometrischer Darstellung ein wahrer Augenschmaus zu werden.

Genre: Wirtschaftssimulation  
Entwickler: Pop Top Software  
Vertrieb: Take 2 Interactive  
Preview: PC Player 9/2000  
Internet: [www.poptop.com](http://www.poptop.com)

## Warcraft 3

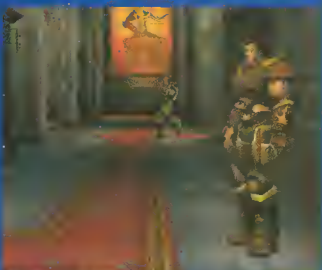
Beim dritten Mal wird alles anders: Nachdem Blizzard mehrere Jahre lang im Bereich Strategiespiele eine kreative Pause eingelegt hatte, war die Freude groß als endlich eine Fortsetzung der vielgeliebten »Warcraft«-Reihe angekündigt wurde. Natürlich sind die üblichen Einzelheiten der Echtzeit-Strategie allesamt vorhanden. Wie inzwischen üblich erfolgt die Darstellung von Einheiten und Landschaften in echtem 3D, doch um die Orientierung zu erleichtern betrachten Sie das Geschehen stets aus einem starren Blickwinkel. Das spielerische Grundkonzept beruht auf der Faustregel »weniger Einheiten mit mehr Fähigkeiten«. So sammeln wichtige Helden fleißig Erfahrungspunkte und

finden zahlreiche nützliche Gegenstände. Fünf Rassen, darunter neben den Drks und Menschen auch Dämonen und Untote, betonen die Rollenspielleinflüsse. Dennoch soll das Schwergewicht nach wie vor eindeutig auf der Echtzeit-Strategie liegen. Deutlich wird dies auch dadurch, dass die meisten Einheiten wohl nicht von einer Mission zur nächsten übernommen werden dürfen. Ausnahmen wird es bei wichtigen Charakteren geben.

Genre: Strategiespiel  
Entwickler: Blizzard Entertainment  
Vertrieb: Havas Interactive  
Preview: PC Player 3/2000, 13/2000, 1/2001  
Internet: [www.blizzard.de](http://www.blizzard.de)



Ein Spekttrupp durchstreift eine Lava-Landschaft.



Neue Engine, neues Glück.

## Unreal 2

Wahrheit protzig hören sich die Ankündigungen zu »Unreal 2« an: ein fünf Mal höherer Detailgrad als bei »Unreal« und »Unreal Tournament« sowie 3700 Polygone pro Charakter lassen Spieler-Hezen höher schlagen. Tatsächlich ist Unreal 2 als erster Vertreter der neuen Shooter-Generation geplant und soll nicht nur durch sein Polygonsystem beeindruckend. Riesige Außenareale werden eine eindrucksvolle Landschaft vorgekauft, dank des Einsatzes neuartiger Technologien soll dennoch eine spitzenmäßige Frame-Rate erreicht werden. Sämtliche Spielfiguren können dank 40 simulierter Gesichtsknochen die Mimik verändern. Leider rückt Epic Megagames zur Hintergrundgeschichte und dem Solo-Modus bislang keine Informationen heraus, die Erfahrungen mit dem ausgezeichneten Vorgänger lassen jedoch auf eine dichte Atmosphäre hoffen. Ausgezeichnete Mehrspieler-Möglichkeiten sind bei Epic sowieso Ehrensache.

Genre: Actionspiel  
Entwickler: Epic Megagames  
Vertrieb: Infogrames  
Preview: PC Player 13/2000  
Internet: [www.epicgames.com](http://www.epicgames.com)



**JEDE MASCHINE  
HAT EINEN SCHALTER.  
LEG' IHN UM.**

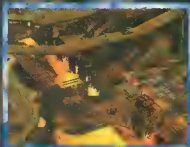
# GUNLOK®

Von den Entwicklern von Alien vs. Predator.

Ende des 21. Jahrhunderts:

Aus purem Leichtsinns haben die Menschen den Maschinen die Selbstkontrolle verliehen. Nun wenden Sie sich gegen ihre Schöpfer. Du schlüpfst in die Rolle von Gunlok, einem der letzten deiner Art und nimmst den fast aussichtslosen Kampf gegen das Maschinen-System auf.

- Spannende Team-basierte 3D-Action
- Über 15 massive Singleplayer-Level inkl. COOP-Multiplay
- Mehr als 10 gigantische Multiplayer Level (Internet/LAN)
- Enorm großes Waffenarsenal mit Upgrade-Bausteinen
- Überdimensionale 3D-Engine mit justierbarer Kameraführung



REBELLION  
EGGHEAD



[www.vid.de](http://www.vid.de) • [www.gunlok.com](http://www.gunlok.com)



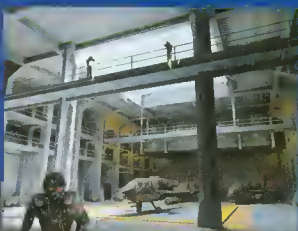
PC  
CD  
ROM

COPYRIGHT © 2000 REBELLION. ALL RIGHTS RESERVED. VIRGIN, VEGG, EGGHEAD AND 2000 ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS, PUBLISHED BY VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT, BELFORT, LTD. ALL RIGHTS RESERVED. VIRGIN IS A REGISTERED TRADE MARK OF VIRGIN ENTERPRISES LTD. GUNLOK USES DVD VIDEO. COPYRIGHT © 1997-2000 BY KODIWARE, LTD. INC.

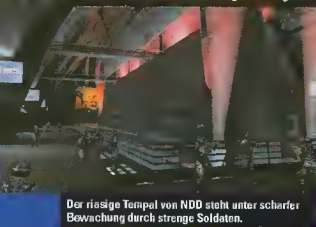
# 3. QUARTAL 2001

## Juli/August/September

### Command & Conquer: Renegade



Auch innerhalb von Gebäuden fliegen die Kugethief.



Der riesige Tempel von NDD steht unter scharfer Bewachung durch strenge Soldaten.

Bislang waren die Begriffe »Command & Conquer« und Echtzeitstrategie quasi synonym. Wer jedoch in der zweiten Jahreshälfte zu einem C&C-Titel greift, der sollte sehr genau hinschauen, was er da zur Kasse schleppt. Eingefleischte Strategen könnten eine ziemliche Überraschung erleben, denn »C&C: Renegade« wird ein reinrassiges Actionspiel werden. In Außenansicht geleiten Sie darin Major Jack Shepherd durch all die Landschaften und Gebäude, die Sie bis dato als Fan der Strategie-Serie nur aus der Vogelperspektive kennen. Vorsichtiges Anschleichen oder ein lautloses Ausschalten von Gegnern soll belohnt werden, doch natürlich kommen auch Shepards Knarren zum Einsatz. Bemerkenswert ist die geplante Fähigkeit Fahrzeuge zu entwickeln und selbst zu steuern. Bislang sind Buggys, Panzer, Helikopter und sogar Tiberium-Ernter für solche Spritzfahrten vorgesehen. Außerdem hat sich Westwood ganz bescheiden vorgenommen, mit der selbstentwickelten Grafik-Engine sämtliche Konkurrenten in den Schatten zu stellen. Wir sind gespannt.

Genre: Actionspiel  
Entwickler: Westwood Studios  
Vertrieb: Electronic Arts  
Preview: PC Player 2/2000  
Internet: [www.westwood.com](http://www.westwood.com)



Wohl schlecht geführstückt, der Herr ...

### Duke Nukem Forever

Es gibt Titel, die haben eine ewige Entstehungsgeschichte. »Duke Nukem Forever« dürfte nach dem Erscheinen von »Duke Nukem« und »Diablo 2« wohl endgültig den Ehrentitel für die längste Entwicklungsphase einheimen. Zunächst verwarfen die Designer die eigene Grafik-Engine und griffen zu der von »Quake 2«, 1998 erfolgte dann der Umstieg auf »Unreal« als neue Basis. Mittlerweile sind über zwei Jahre vergangen und die halbe Spielewelt wartet auf neues Bildmaterial um abzugleichen, ob die inzwischen von 3D Realms aufgeböhrte Unreal-Plattform noch mit der Konkurrenz mithalten kann. Damalige Bilder wirkten jedenfalls sensationell. Ein weiterer Trumpf dieses Titels ist sicherlich die herrlich-abgedrehte Hauptperson, eine der originellsten Computerspieler-Persönlichkeiten überhaupt. Kürzlich erfolgte übrigens ein Wechsel des Vertriebs: Gerüchtweise lehnte Infogrames die Veröffentlichung dieses nicht gerade sanften Spiels aus Image-Gründen ab, der Duke kroch daraufhin unter die Fittiche von Take 2.

Genre: Actionspiel  
Entwickler: 3D Realms  
Vertrieb: Take 2 Interactive  
Preview: PC Player 12/1999  
Internet: [www.3drealms.com](http://www.3drealms.com)

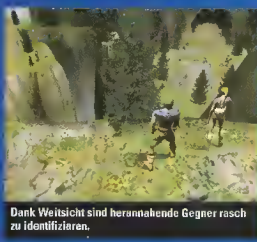
### Dungeon Siege

Chris Taylor auf Abwegen: Der Vater des Strategiehits »Total Annihilation« bastelt seit geraumer Zeit an einem Rollenspiel. Genauer

gesagt möchte er eine völlig neuartige Synthese aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie erreichen. Wie bei einem typischen Rollenspiel haben die Figuren Charakterwerte und durchleben eine abenteuerliche Geschichte. Andererseits stoßen im Verlauf der Handlung bis zu zwei Dutzend Kämpfer zu Ihrem Team hinzu, und diese Riesengruppe wird eben mit der Echtzeitbedienung – per Rahmen und Maus – kontrolliert. Weggänge und Formationen sind ebenfalls im Befehlsrepertoire enthalten, auch wenn Sie oftmals einfach in finstere Dungeons einsteigen und diese in typischer Rollenspiel-Manier plündern. Zur Hintergrundgeschichte möchte sich Taylor bislang nicht äußern, dem Augenschein nach dürfte es jedoch eine typische Fantasy-Story sein, bei der ein Held zunächst alleine loszieht, um ein fassielndes Geheimnis aufzuklären. Bei Vorführungen konnte bislang speziell die liebevoll gestaltete 3D-Grafik faszinieren.



BSE fordert offenbar auch hier seinen Tribut.



Dank Weitsicht sind herannahende Gegner rasch zu identifizieren.

Genre: Rollenspiel  
Entwickler: Gas Powered Games  
Vertrieb: Microsoft  
Preview: PC Player 4/2000  
Internet: [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

## Emperor: Battle for Dune



Gleich zerbröckelt es die Harkonnen-Raffinerie.

Westwoods Revolution der Echtzeit-Strategiespiele begann schon Jahre vor dem ersten »Command & Conquer« - mit einem recht unscheinbaren Titel namens »Dune 2«. Damals tauchten zum ersten Mal all die Elemente in einem Strategiespiel auf, die heute noch typisch für das Genre sind. Erneut dient die Geschichte um den Wüstenplaneten Arrakis nun als Versuchsboden, denn erstmals erscheint mit diesem Programm ein Westwood-Strategiespiel in 3D. Auf fünf Planeten tragen die drei rivalisierenden Häuser Atreides, Harkonnen und Ordos Schlächten miteinander aus. Dabei tauchen auch fünf Nebenvölker auf, das bekannteste davon sind die wüstenbewohnenden Fremden. Der Spielverlauf entspricht voraussichtlich dem eines typischen Echtzeit-Spiels: Sie errichten Basen, produzieren Einheiten und schicken diese an die Front. Bemerkenswert ist die nicht-lineare Kampagnenstruktur sowie der geplante umfangreiche Mehrspieler-Bereich des in England entwickelten Titels.

Genre: Strategiespiel  
Entwickler: Intelligent Games/Westwood Studios  
Vertrieb: Electronic Arts  
Preview: PC Player 12/2000; 13/2000  
Internet: [www.igj.co.uk](http://www.igj.co.uk)

Der eisige Heimatplanet der Ordos.

## Empire Earth

Wenn das kein beeindruckender Anspruch ist: Da wagt sich ein Entwickler-Team tatsächlich daran, die gesamte Menschheitsgeschichte in einem Echtzeit-Strategiespiel wieder aufzurollen. Beginnend mit Keulen-Klopereien geht es über Antike, Mittelalter, Renaissance, Industrialisierung, Gegenwart bis hin in die Zukunft. Zusammen mit den Epochenwechseln verbessern sich die Waffentechnologien, wobei auch Völker mit unterschiedlichem Entwicklungsstand aufeinander prallen können. Bei den Kampagnen steht jeweils immer ein bestimmtes Volk im Mittelpunkt, zwölf Kulturkreise sind bislang

vorgesehen. In puncto Rohstoffmanagement werden »Age of Empires«-Kenner sich gleich wie zuhause fühlen, obwohl ständig weitere Ressourcen hinzukommen. Ins Schwärmer geraten könnte man übrigens angesichts der bislang gezeigten, dreidimensionalen Grafik.

Genre: Strategiespiel  
Entwickler: Stainless Steel Studios  
Vertrieb: Havas Interactive  
Preview: PC Player 13/2000  
Internet: [www.empireearth.com](http://www.empireearth.com)



Antike Invasoren überraschen den Gegner von See her.



Im späten Mittelalter fliegen bei gutem Wetter die Kanonenkugeln.



Ein D&D-Rollenspiel in echtem 3D.

## Neverwinter Nights

Na, wenn das keine kleine Sensation ist. Die Macher des erfolgreichen »Baldur's Gate« setzen bei ihrem jüngsten Spross ganz auf echtes 3D. Doch nicht genug der Neuerungen: Bioware will tatsächlich den Geist typischer Pen-and-Paper-Rollenspiele für den Computer umsetzen. Ein Ergebnis dieser Bemühungen ist der umfangreiche Mehrspieler-Modus, wobei ein eigenes Portal für Online-Spieler eingerichtet werden wird. Menschliche Spielleiter werden voraussichtlich sogar den Verlauf der Handlung verändern können. Die aus 38 einzelnen Modulen zusammengesetzte Kampagne soll jedoch auch problemlos von Solisten zu bewältigen sein und selbst ohne real existierende Kampfgefährten reichlich Spielspaß liefern. Derzeit arbeiten die Designer noch an der Ausbalancierung und vielen wichtigen Einzelaspekten, die letztlich entscheidend für das Gelingen dieses Projektes sein werden. Ein ausführliches Preview über Neverwinter Nights lesen Sie ab Seite 34 in dieser Ausgabe.

Genre: Rollenspiel  
Entwickler: Bioware  
Vertrieb: Virgin Interactive  
Preview: PC Player 2/2001  
Internet: [www.bioware.com](http://www.bioware.com)



Realistische Lichteffekte dank neuer Engine.



# 4. QUARTAL 2001

## Oktober/November/Dezember



Beindruckend ist nicht nur die Darstellung der Planeten.



Zu den Freelancer-Schauplätzen gehört auch diese ungewöhnliche Bar.

### Freelancer

Trotz des Abgangs von Altmeister Chris Roberts wird »Freelancer« mit Hochdruck weiterentwickelt – Gott sei Dank, denn was bislang von diesem Titel an die Öffentlichkeit drang war äußerst vielversprechend. »Elite«- und »Privat«-Fans dürfte ob der geplanten Features das Wasser im Munde zusammenlaufen. Während vier Machtblöcke im ausgehenden 30. Jahrhundert um Einfluss ringen, treffen sich in schummrigen Kneipen am Rande des Universums die Glücksritter und lassen sich für mitunter obscure Aufträge oder Transportmissionen anwerben. Zu diesen Abenteurern gehören auch Sie und versuchen folglich genügend Geld mit zwielichtigen Aufträgen, als Kopfgeldjäger oder Händler einzusacken, um Ihren Raumer mit dem neuesten technischen Schnickschnack auszustatten. Mit vom Feinsten werden offenbar die spannenden Raumbkämpfe ausfallen, bei den gezeigten Szenen entstand eine äußerst dichte Atmosphäre. Natürlich gibt es auch eine interessante Rahmenhandlung, dennoch sollen die Ihnen gewährten Freiheiten äußerst umfangreich ausfallen. Kurz und gut: ein Knaller für Weltraum-Freunde.

Genre: Actionspiel  
Entwickler: Digital Anvil  
Vertrieb: Microsoft  
Preview: PC Player 7/2000 (E3)  
Internet: [www.digitalanvil.com](http://www.digitalanvil.com)



Wer möchte hier nicht Urlaub machen ...

### Heart of Stone

Ein Strategiespiel ohne Einheiten, ein Adventure ohne Inventar und ein Rollenspiel ohne Erfahrungsstufen – all das ist »Heart of Stone«. Tatsächlich brütet »Commandos«-Erfinder Pyro Studios derzeit über einem völlig neuen Spielkonzept und sträubt sich daher gegen eine eindeutige Genre-Zuordnung. Chefdesigner Ignacio Pérez Dolset werden immerhin einige Informationen zu entlocken: In der Haut eines Studenten machen Sie sich im Spanien zur Zeit der Inquisition auf die Suche nach den Mördern Ihres Onkels. Dabei stehen Reisen nach Frankreich, Rhodos, Nordafrika und Rom an, während derer zahlreiche Kämpfe zu überstehen sind. Im weiteren Spielverlauf kommen bis zu sechs Kameraden hinzu, die jeweils eigene Spezialfertigkeiten besitzen. Diese Begleiter dienen quasi als Schlüssel für die Lösung der vorhandenen Rätsel. Pyro selbst bezeichnet Heart of Stone als Strategiespiel mit Adventure-Elementen. Das Geschehen wird übrigens mit einer äußerst hübsch anzusehenden 3D-Graphik präsentiert.

Genre: Strategiespiel  
Entwickler: Pyro Studios  
Vertrieb: Eidos Interactive  
Preview: PC Player 4/2000  
Internet: [www.eidos.de](http://www.eidos.de)

### Praetorians

Offenbar haben die Designer bei Pyro Studios eine Vorliebe für historische Szenarien,



Die Belagerung einer römischen Stadt.

jedenfalls sollen Sie beim Titel »Praetorians« in die Antike entführt werden. In der Rolle eines römischen Feldherrn führen Sie Legionen in die unterschiedlichsten Gegenden des Imperiums und kämpfen dort für die Ehre Roms. Da das Geschehen sich an der Realität orientieren soll, entfallen der Aufbau von Gebäuden, das Einsammeln von Rohstoffen und die Produktion von Einheiten. Vielmehr müssen Sie die zur Verfügung stehenden Einheiten möglichst geschickt einsetzen. Stets kommandieren Sie nicht einzelne Soldaten, sondern komplette Verbände, die in unterschiedlicher Formation in die Schlacht ziehen. Bewusst setzen die Entwickler auf eine dreidimensionale Darstellung und rechnen angesichts der beeindruckenden Grafik mit einer raschen Akzeptanz durch die Spieler. (tw)

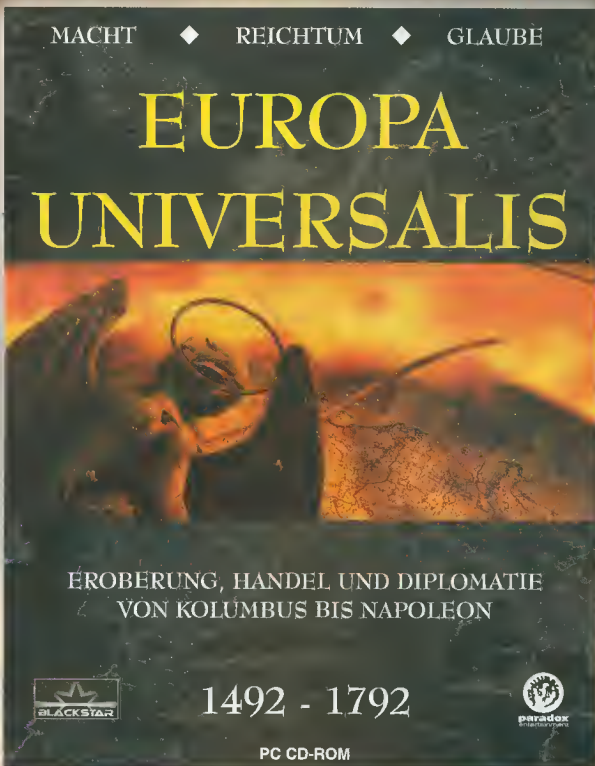


Die bemerkenswerte 3D-Dptik macht Lust auf mehr.

Genre: Strategiespiel  
Entwickler: Pyro Studios  
Vertrieb: Eidos Interactive  
Preview: PC Player 4/2000  
Internet: [www.eidos.de](http://www.eidos.de)

WWW.EUROPA-UNIVERSALIS.DE

WIR SCHREIBEN DAS JAHR 1492...



AB OKTOBER 2000 LIEGT DIE  
ZUKUNFT IN DEINER HAND!



paradox  
Entertainment

## SHINING

THOMAS WERNER



Bis vor kurzem galt Dave Perry als absolutes Megatalent mit Kultstatus. Sein »Earthworm Jim« sorgte für Umsatzrekorde, »MDK« wurde von den Kritikern bejubelt. Auch sein nächstes großes Projekt, das ausgesprochen originelle »Messiah« nahmen die Fachjournalisten mit Wohlwollen auf. Doch offenbar war die Story zu abgefahren, das Thema nichts, was die Spieler interessierte. Weltweit verkaufte sich der Titel läppische 30 000 Mal – von den erzielten Einnahmen konnte man gerade die Heizkosten seiner Firma bezahlen, und das auch nur, weil Shiny

## »In Schönheit sterben.«

in Kalifornien ansässig ist. Seit diesem Debakel hat Perry in der Branche den Ruf eines angezählten Boxers. Das weitere Schicksal von Shiny hängt jetzt davon ab, ob vom ebenfalls sehr ungewöhnlichen »Sacrifice« eine nennenswerte Stückzahl abgesetzt werden kann. Perry ist nicht allein: Fast alle anderen Entwickler mit ähnlich abgefahrenem Stil erlitten trotz brillanter Grafik und genialer Ideen – ebenso spektakulär Schiffbruch. Ob »Battlezone 2«, »MDK 2« oder »Evolution«: Jeder dieser Titel musste trotz hoher Qualität mangels Käuferinteresses quasi in Schönheit sterben. »Giants« droht jetzt ähnliches Ungemach. Werden sich genügend Spieler von der leckeren Grafik anlocken lassen und die abgedrehten Einfälle akzeptieren? Wir werden ja sehen, ob Innovationen in den Zeiten des Morbuhns noch geschätzt werden.

## PC PLAYER

## SIELE

Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.

## SPIEL DES MONATS

## 78 Giants

Auf ins Abenteuer: Die Grafik ist hier eben phantastisch wie das Spiel selbst.



## Das PC-Player-Testteam



MANFRED DUJ (md)

- **Lieblings-Genres**  
Rennspiele, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**  
Soundgarden: Superunknown
- **Auf der Privat-Festplatte**  
Call to Power 2  
Diable 2  
Age of Empires 2: The Conquerors
- **Auf meinem Nachttisch**  
Seinfeld: Episodenführer
- **Ich freue mich auf**  
Black & White  
Tropico, Warcraft 3



UDO HOFFMANN (uh)

- **Lieblings-Genres**  
Rennspiele, Rollenspiele, Action-Adventure
- **In meinem DVD-Spieler**  
Lamb: Lamb
- **Auf der Privat-Festplatte**  
Flucht von Monkey Island  
Colin McRae Rally 2.0  
Giants: Citizen Kabuto
- **Auf meinem Nachttisch**  
Handy-Bildungsanleitung
- **Ich freue mich auf**  
Dungeon Siege  
NBA Live 2001  
Neverwinter Nights



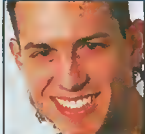
DAMIAN KNAUS (dk)

- **Lieblings-Genres**  
Aufbau-Strategie, Adventures, SF-Simulationen
- **In meinem DVD-Spieler**  
Dinosaurier: Im Reich der Giganten
- **Auf der Privat-Festplatte**  
Age of Empires 2  
Der Patriarch 2  
Sacrifice
- **Auf meinem Nachttisch**  
Der Spiegel
- **Ich freue mich auf**  
Black & White  
Staropis  
Mafia



HEINRICH LENHARDT (hl)

- **Lieblings-Genres**  
Sport- und Rollenspiele, Action-Adventures
- **In meinem CD-Spieler**  
Everclear: Good Times for a bad Attitude
- **Auf der Privat-Festplatte**  
American McGee's Alice  
FIFA 2001  
Baldur's Gate 2
- **Auf meinem Nachttisch**  
J.K. Rowling: Harry Potter and the Chamber of Secrets
- **Ich freue mich auf**  
Neverwinter Nights  
Empire Earth



LUC MARTIN (luc)

- **Lieblings-Genres**  
Rollenspiele, Runden-Strategie, 3D-Shooter
- **In meinem CD-Spieler**  
Bigod 20: The Bog
- **Auf der Privat-Festplatte**  
Warlords 3 – Darklords Rising  
Sea Dogs
- **Auf meinem Nachttisch**  
Terry Goodkind: Faith of the Fallen
- **Ich freue mich auf**  
Neverwinter Nights  
Morrowind  
Warlords 4



# TESTS

**PC Player wertet** generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmiegelt – wobei dort natürlich der Haupttaster das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar ein dritter Redakteur das Spiel an, um einen weiteren Meinungskästen beizusteuern.

## Wertungsskala

0-19	katastrophal
20-39	schlecht
40-49	mäßig
50-59	durchschnittlich
60-69	ordentlich
70-79	gut
80-89	sehr gut
90-100	genial



## DAß PCPLAYER PRÄDIKAT

Was für die Filmindustrie der «Oscar», ist für uns der «Gold Player». Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des «Gold Player» stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

## So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spiletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.

### GRAFIK

Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die «Grafik»-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

### SOUND

Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

### EINSTIEG

Der Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die «Einstieg»-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

### KOMPLEXITÄT

Viele abwechslungsreiche Level Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen «Komplexität».

### STEUERUNG

Idealerweise ist sie so leicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wästen ernsten hingegen wenig Punkte.

### MULTIPLAYER

Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere «Spielspaß»-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-SpielFreude!

## SPIELSPASS

Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.

## WERTUNG STARLCANDIDATE STAGE 2

- PRO: GRAFIK, SOUND, EINSTIEG, KOMPLEXITÄT, STEUERUNG, MULTIPLAYER
- KONTRA: NACHSCHÜB, SPIELFESTIGKEIT

- GRAFIK: 80
- SOUND: 80
- EINSTIEG: 80
- KOMPLEXITÄT: 80
- STEUERUNG: 80
- MULTIPLAYER: 80

PCPLAYER SPIELSPASS  
**83**



JOE NETTELBECK (jn)

- Lieblings-Genres** Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- In meinem DVD-Spieler** Crosby, Stills, Nash & Young; Deja Vu
- Auf der Privat-Festplatte** Baldur's Gate 2; Call to Power 2; TechnoMage
- Auf meinem Nachtschisch** Michael Crichton: Timeline
- Ich freue mich auf** Arcanum; Tropico; Mech Commander 2



JOCHEN RIST (jr)

- Lieblings-Genres** Ego-Shooter, Geschicklichkeitsspiele
- In meinem DVD-Spieler** James Bond 007 Goldfinger
- Auf der Privat-Festplatte** Colin McRae Rally 2.0; Mech Warrior 4; Tony Hawk's Pro Skater 2; Quake 3; Team Arena; Giants
- In meinem Papierkorb** Jetfighter 4
- Ich freue mich auf** Sinfuous Sam; Clive Barker's Undying



MARTIN SCHNELLE (mash)

- Lieblings-Genres** Simulationen, Ego-Shooter, Rennspiele
- In meinem DVD-Spieler** The Abyss (Special Edition)
- Auf der Privat-Festplatte** MechWarrior 4; Colin McRae Rally 2.0; B 17: The Mighty Eighth
- Auf meinem Nachtschisch** Patrick Robinson: Kilo Class
- Ich freue mich auf** Duke Nukem Forever (wenn's denn mal kommt); Black & White; Warcraft 3



STEFAN SEIDEL (st)

- Lieblings-Genres** Action-Felzenspiele, Rennspiele
- In meinem CD-Spieler** Chris de Burgh; Ultimate Collection
- Auf der Privat-Festplatte** Diablo 2 (englisch); (zwischen 4. Akt, Halle)
- Auf meinem Nachtschisch** Weihnachts-Wunschzettel; Elgenes Halo-Code; Hat nicht geklappt...
- Ich freue mich auf** Anno 1503; Black & White



THOMAS WERNER (tw)

- Lieblings-Genres** Strategie, 3D-Action, Rennspiele
- In meinem CD-Spieler** Red Hot Chili Peppers; Californication
- Auf der Privat-Festplatte** American McGee's Alice; Colin McRae Rally 2; Flucht von Monkey Island
- Auf meinem Nachtschisch** Brigitte Hamann; Hitlers Wien
- Ich freue mich auf** Empire Earth; Mech Commander 2

# GIANTS CITIZEN KABUTO

ENTWICKLER: Planet Moon Studios VERTRIEB: Virgin TESTVERSION: Beta vom Dezember 2000 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 10 (Netzwerk/Internet) INTERNET: [www.interplay.com/giants/](http://www.interplay.com/giants/) HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/266, 64 MByte RAM, 8 MByte 3D-Karte HARDWARE, STANDARD: Pentium II/400, 128 MByte RAM, 16 MByte 3D-Karte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/800, 256 MByte RAM, 32 MByte 3D-Karte

**Dieses Spiel bietet alles, was man braucht, um einen Hit zu landen: raffinierte Technik, brachiale Action und Sexappeal.**



Stranger in a strange world: Ist dieses Wesen hässlich? Neckenklick? Oder gar schüchtern?



Die Meccs, mechanische Söldner, lassen gar zu gerne ihre Waffen sprechen, wie dieser Reuper gleich merken wird.

**H**ier spricht Kabuto: »Hallo, Leser! Mich Kabuto! Mich feines, großes Monster. Kabuto mächtig stark. Du nicht mögen Kabuto? Wirst sollan bereuen. Kabuto kommen vorbei, machen Kratzer in Lack von Dein Auto. Hahaha.«

Ja, die gekränkte Eitelkeit von 30 Meter hohen Urviechern kann fürchterliche Folgen haben. Aber der Reihe nach. Warum will Kabuto einfach nur geliebt werden? Warum hat er diesen fürchterlichen Mundgeruch? Und was hat er nur gegen Ihr Auto?

## Es war einmal ein Inselreich

»Giants – Citizen Kabuto« spielt in einem wunderschönen, radioaktiv verstrahlten Inselreich irgendwo inmitten des Weltalls. Die fünf Meccas: Söldner Baz, Tel, Peg, Gordon und Bennett sind auf dem Weg zum Ferienplaneten Mallorca, als sie zufällig mit ihrem Raumschiff an diesem Paradies vorbeifliegen. Es kommt, wie es kommen muss (ansonsten wäre das Spiel vorbei): Die Söldner, kurz Meccs genannt, verunglücken und werden voneinander getrennt. Sie als Spieler schlüpfen in die Rolle des Anführers Baz und haben zunächst nur das Ziel, ihre Kumpels wiederzufinden und so schnell wie möglich von der Insel zu verschwinden. Auf Radioaktivität stehen Sie nicht so, auch wenn das ganz niedliche Lichteffekte gibt.

Was Baz nicht weiß: Auf dem Inselreich tobt die Tyrannei. Königin Sappho, die Herrscherin der Sea Reapers, will die Macht an sich reißen. Mit Hilfe des Giganten Kabuto will sie die rebellischen Smarties zur Raison bringen, die sich gegen

## FAKTEN

- Einzigartige Mischung aus Action und Echtzeitstrategie
- Besteht aus 15 Kapiteln
- Je fünf Kapitel lang steuern Sie drei völlig unterschiedliche Figuren:
- Die Meccas, außerirdische Söldner
- Die Sea-Reaper-Frau Delphi, eine Art blaue Nixe
- Kabuto, ein künstlich erschaffenes Wesen im King-Size-Format
- 3D-Karte Pflicht

ihr Regime auflehnen. Doch Delphi, ihre wunderschöne Tochter, kann diesem Treiben nicht länger zusehen. Noch kurz zur Klärung: Sea Reapers sind Wasserkreaturen, die aber auch an Land existieren können. Smartles sind kleine und furchtlose Kobolde mit großen Köpfen. Und Delphi und Kabuto werden Sie im Verlauf des Spiels noch ganz genau kennen lernen.

### Baz allein auf der Insel

Aber im Moment hockt halt bloß der Söldnerchef alleine auf der Insel und will nach Majorca. Wie in einem reinrassigen Shooter geben Sie ihm per Tastatur Bewegungskommandos und lassen ihn per Maus umherblicken. Die Inselgrafik ist hervorragend: Sanft rauscht die Brandung an den Strand der Insel, Sauriervögel fliegen umher, eine pomposere Musik, die in jedem Irlanddrama à la »Rob Roy« gute Dienste leisten würde, sorgt für angemessene Stimmung. Wo sind bloß die Genossen? Zum Glück verfügt Baz über eine



Indizierend einmal anders: Den Amerikanern war das freizügige Outfit der Wassermixe Delphi zu gewagt. In der europäischen Version (oben) darf sich die blasphemische Schönheit noch ungezwungen bewegen, in der amerikanischen Version trägt sie brav einen BH.

Karte, auf der sogar der Absturzpunkt von Kumpel Tel vermerkt ist.

Während Baz sich in Richtung Tel aufmacht, bemerkt er aber, dass das Inselchen nicht so friedlich ist, wie es zunächst den Anschein hatte. Leider hat er nur seine Standardkarne dabei, aber die winzigen kleinen Reaper, die den Zerg aus dem Strategiepiel »Starcraft« übrigens sehr ähnlich sehen, lassen sich damit noch gut überwinden.

Man merkt Giants an, dass das Programmiererteam zu einem großen Teil aus ehemaligen Shiny-Angestellten besteht. Die Spielwelt macht anfangs diesen typisch psychologischen, etwas abgehobenen Eindruck, der fast alle Shiny-Spiele (»Messiah«, »MDK«, und so weiter) kennzeichnet. Die Smarties, denen Baz schon bald begegnet, wirken nicht sehr sympathisch. Erst mit längerer Spieldauer schwindet dieser Eindruck. Das liegt zum einen an dem eigenwilligen Humor der Kobolde, an den man sich erst gewöhnen muss, zum anderen merkt man erst nach einiger Spielzeit, wie geschickt die Hintergrundgeschichte konstruiert wurde. Jedes der 15 Spielkapitel besteht aus mehreren Teilen, und zu jedem neuen Unterkapitel gibt es eine Zwischensequenz. Im Lauf des Spiels kommt daher einiges an Story zusammen.

### Die starke Truppe von Baz

In praktisch jeder Untermission, in jedem Kapitel wird Ihnen etwas Neues geboten. Sobald Sie Ihre Untergebenen gefunden haben, können Sie diesen Kommandos geben. Die Truppe begleitet Sie, greift ausgewählte Ziele an oder schützt bestimmte Orte. Jeder der Söldner, die Baz nach und nach zusammensucht, hat seinen eigenen Charakter und eine unverwechselbare Stimme, die in der Übersetzung hervorragend rüberkommt. Wenn alle fünf Meccs beisammen sind, ist aus dem ehemals schwächlichen Söldner der Anführer einer gefährlichen Truppe geworden, die fast keinen Feind mehr zu fürchten hat.

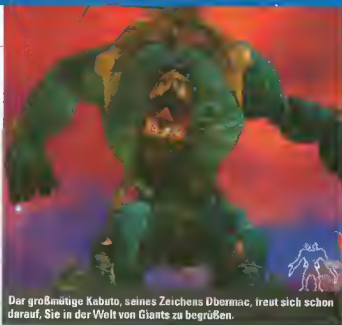


### JOCHEN RIST

Giants gehört wie »Alice« und »Sacrifice« zu den neuen Grafik-Krachern, die auf einer GeForce-Karte einfach unversenkt gut aussehen. Wer es allerdings in höchster Detailstufe spielen möchte, der braucht nicht nur eine GeForce 2 GTS, sondern auch einen leistungstarken Hauptprozessor (ab 800 MHz aufwärts). Doch nicht nur auf die Grafik wurde

großer Wert gelegt – auch in puncto Spielbarkeit und Abwechslung trafen die Entwickler voll ins Schwarze. Wer schon die Charaktere aus den beiden MDK-Teilen mochte, wird sich in Giants sofort heimisch fühlen. Anfangs mögen die Umgebungen steril und die Animationen etwas hakelig sein – doch der schräge Humor, die Cartoon-Grafik und gelegentliche Sprünge vom Action- ins Strategie-Genre versöhnen schnell.

»Ein guter Grund, den PC aufzurüsten.«



Der großmäutige Kabuto, seines Zeichens Obermex, freut sich schon darauf, Sie in der Welt von Giants zu begrüßen.

Dazu trägt auch die Ausrüstung bei, die erstaunliche Möglichkeiten bietet. Sie können bis zu vier verschiedene Waffen tragen (siehe Randstreifen auf Seite 82), Handgranaten oder Minen finden und außerdem Spezialausrüstung einsetzen. Diese verbraucht zwar Energie (ein Balken unten links zeigt sie an), sie regeneriert sich aber schnell und kann für die unterschiedlichsten Geräte verwendet werden. Per Jetpack können die Meccs dann kurze Strecken fliegen, ein Schutzschild bewahrt vor den schädlichen Einflüssen der böserigen Umwelt und ein Reparaturgerät heilt Lebensenergie.

Das ist auch gut so, denn die Gegner werden immer größer und gemeiner. Mit stumpfsinnigem Ballern ist gegen die Feinde selbst mit der besten Ausrüstung kein Kraut gewachsen, Sie müssen fast immer überlegt vorgehen. So erscheinen im Spielverlauf Kasernen, in denen immer wieder neue Gegnertruppen erschaffen werden. Diese sollten Sie durch blitzartige Überfälle zerstören. Den Wachen auf hohen Türmen hingegen, welche die ganze Gegend überblicken können, nähern Sie sich besser still und heimlich per Tarnausrüstung oder erledigen sie aus großer Entfernung mit Ihrem Scharfschützengewehr. Und gegen Ende der Mecc-Kampagne müssen Sie sogar – wie bei einem Echt- →

### ECHE WELT



Fast alles, was Ihnen vor die Flinte kommt, kann auch zerstört werden: selbst Bäume und Mauern

### CHARGE ATTACK



Dieses Viech heißt Charge und hat nur ein Lebensziel, den bedingungslosen Angriff



## Giants

## SO BAUT MAN EINE BASIS IN GIANTS CITIZEN KABUTO

Sowohl die Meccs als auch Delphi müssen im Spielverlauf eine Basis bauen. Das Programm erinnert in solchen Momenten sehr an ein Echtzeit-Strategiespiel. Diese ungewöhnliche Verquickung wollen wir Ihnen hier Schritt für Schritt darstellen.

Delphi hat sich von ihrer Mutter losgesagt. Zusammen mit ihrem Smertiemeister, der sie in der Magie unterweist, ist sie in einer Einöde gestrandet, in Norden befindet sich eine Kaserne voll mit feindlichen Truppen. Eine Basis muß her, wenn Delphi überleben will.



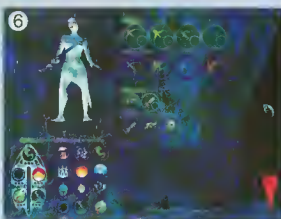
Damit sich in der Basis etwas tut, müssen Sie Smerties als Arbeiter besorgen, kleine Kobolde, die in der Umgebung wohnen. In einem nahen Smertiendorf entdeckt Delphi zum Glück sehr schnell einen, der euch sofort mit dem Bau der Basis beginnt.

Aber auch die gutmütigen Smarties arbeiten nur, wenn sie satt sind. Demitt die Arbeit nicht stockt, muss Delphi auf die Jeyd gehen. Vimps sind leicht zu schlachten, aber schwer zu finden, da sie sich in kleinen Herden ständig von Ort zu Ort bewegen.



Inzwischen tummeln sich vier Smerties in der Basis. Per Baulbildschirm überwechseln Sie den Fortschritt der Arbeiten, kontrollieren, wie viel Nahrung noch da ist, und geben Schutzschilde in Auftrag. Bald werden die Reaper-Wechen angreifen.

Mit Schutzschirmen sieht die Basis äußerst stützlich aus. Nun kann sie außer dem Angriff von Reaper-Wechen standhalten, wenn Delphi gerade auf der Jagd ist oder weitere Smerti-Arbeiter sucht. Und diese Angriffe werden immer heftiger.



Eine voll ausgebaute Basis besitzt unter anderem einen Megalied. Hier kann sich Delphi mit zwölf verschiedenen Zeubersprüchen, Waffen, Minen oder Medikamenten ausstatten. So lange, wie die Basis steht, ist das Angebot unerschöpflich.

Eine richtige Basis hat außerdem ein Gillerhees. Wenn die trinkfesten Smerties hier sorglos bechern können, unterstützen sie Delphi beim Bau von Geschützen, Terraförmen, einem Teleportationsportal und sogar einer Seemonster-Herbeirufanlage.



So, dieses Geschütz steht. Die Basis erschüttert sich keineswegs leicht. Ununterbrochen attackierten die misanthropischen Reaper die Anlage. Es gehörte einiges an Überlegung dazu, ihre Angriffe abzuwehren. Delphi durfte die Basis immer nur kurz verlassen.



Delphi erfreut sich bei den Smarties großer Beliebtheit. Aber auch für arme Computerspieler (und -spielerinnen) hat sie immer ein freundliches Wort übrig.

→ zeitstrategiespiel - eine Basis bauen (siehe gegenüberliegende Seite).

#### Delphi, so schön, so blau

Wenn Sie glauben, nun könnte Sie nichts mehr überraschen, wechseln Sie plötzlich die Spielfigur und übernehmen die praktisch nackte Delphi, welche im Laufe der Geschichte Bekanntschaft mit den Meccs geschlossen hat. Das Spiel muss dann völlig neu erlernt werden, denn Delphi besitzt ganz andere Fähigkeiten. So kann sie beispielsweise zaubern. Zwölf verschiedene Sprüche, vom klassischen Feuerball bis hin zu einem mächtigen Tornado, der fast alle Gegner hinwegfegt,

einziger Charakter, der mit einem Jetski umgehen kann. Dieser Hochgeschwindigkeits-Apparat bringt abermals ganz neue Elemente ins Geschehen, nämlich Rennspieleinflüsse. Und tatsächlich muss Delphi im Spielverlauf (nicht ganz freiwillig) an einem Rennen teilnehmen, in dem es um erheblich mehr geht als um Weltmeisterschaftspunkte.

**Kabuto, so groß, so gemein**  
Krönender Abschluss von Giants ist der Namensgeber Kabuto, ein urweltliches Monster mit einem geschätzten Kampfgewicht von 900 Tonnen. Wir wollen an dieser Stelle nicht verraten, wieso Sie auf einmal dieses Monster verkörpern, aber

## »Giants besteht aus drei sehr verschiedenen Spielen.«

lassen kaum Wünsche offen. Und obwohl Delphi so fragil wirkt, hält sie mehr aus und richtet auch mehr Schaden an als die Meccs. Das verwundert aber eigentlich nicht, denn eine Frau, die über keine größere Garderobe verfügt als einen durchsichtigen Schleier um die Hüften, legt ganz offensichtlich keinen Wert auf weltliche Vergnügungen und zählt vermutlich auch Holzhacken zu ihren liebsten Hobbys. Sehr praktisch ist ihre begrenzte Flugfähigkeit (eine Art »Lufttreppe«), welche sie öfter einsetzen kann als die Meccs ihre Jetpacks und mit der Sie auch viel schneller vorankommt. Das ist wichtig, denn die Meccs sind zu fünf. Steuern Sie Baz, können Sie Ihre Kollegen zum Schutz ihrer Basis zurücklassen und alleine auf Nahrungsquellen gehen. Delphi aber ist allein auf sich angewiesen. Um eine gewisse Omnipräsens zu erreichen, ist der Zauberspruch Teleportation sehr nützlich. Delphi ist zudem der

seien Sie beruhigt, es dient eben Zielen, auch wenn die eingesetzten Mittel von Kabuto wenig edel wirken. Anfangs ist das Monster noch recht klein, nicht größer als sechs Meter, und auf den Verzehr von Smarties angewiesen, um zu wachsen. Smarties leben in Häusern, die Sie erst kaputt machen müssen. Das macht Spaß. Das interessanteste daran ist der Perspektivenwechsel. Als Sie noch Baz oder Delphi steuern, waren Häuser das, was Sie für jedermann sind: große Steingebäude, die man betreten kann. Eventuell erwarb man dort neue Ausrüstungsgegenstände oder frischte seine Lebensenergie auf. Als Kabuto bewegt man sich durch dieselbe Welt wie vorher, aber die Häuser sind nun nicht größer als für unser- einen Kleiderschränke. Auch die vorher übermannsgroßen Sea Reaper sind nur noch niedliche Figuren. Zwar tun Ihnen auch diese kleinen Wesen weh, Sie rächen →

### KABUTOS WELT

**KABUTO, DER RIESE, IST IN DER TIEFE SEINER SEELE EIN ECHTES GEMÜTSMONSTER.**



Kabuto macht gerne mal ein Picknick. Hierzu packt er sich ein paar Vögel – karniellähnliche Wesen auf zwei Bönen – und setzt sie auf seine Vorratsstacheln. Wenn ihm dann die Gegend gefällt und er Hunger verspürt, ist alles sofort griffbereit.



Wenn Kabuto genug gefressen hat, erwachen seine Mutterinstinkte. Er kann danach maximal zwei Eier legen. Wird seine posteriore Brut ausreichend gefüttert, wächst sie bis zur halben Kabuto-Größe heran.



Kabuto mag keine Söldner. Überall lassen diese Kerle ihren Müll oder kaputte Raumschiffe herumliegen. Zum Glück besitzt Kabuto genug Überzeugungskraft, um selbst verstaubte Umweltsünder auf den rechten Pfad zurückzuführen. Merke: Monster sind reinlich.



Auch Kabutos Babys setzen sich immer für den Umweltschutz ein. Leider sind sie nicht so gut gezeugt wie ihr Daddy und überschätzen gerne ihre Fähigkeiten. Gerade gutbewaffnete Söldner verschließen sich nämlich oft einer gepflegten Kommunikation.

# Giants

## MUSIK DER MECCS

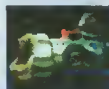
Das Waffenarsenal der Meccs enthält so ziemlich alles, was einen guten Söldner ausmacht.



Standardpistole - klein, schwach, die reinste Erbschleuder. Bei einziger Vorwahl ist ihre unbegrenzte Munition.



Sniper-Gewehr - die drei Zoomstufen ihres Helmes werden mit diesem weit reichenden Gewehr zu einer echten Bereicherung.



Millimeter-Mörser - wo die Granaten dieses Mörsers einschlagen, wird das Jahrtausend neu gefertigt.



Zeuskraketenverfälschte Waffe ist so stark und gefährlich, dass ihr Einsatz fast schon unfair ist.



Eine Sonak-Potrouille: Das Spiel »Giants« entführt Sie in eine Welt jenseits der Vorstellungskraft vieler Menschen.

## GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Giants steht auf einem starken Rechner einfach traumhaft aus. Das Söldner-Epos Battlezone 2 kann die in Sachen Grafik und Spielwitz nicht mehr ganz mithalten. Sacrifice und MDK 2 sind beide nicht weniger schwierig, grafisch ähnlich und noch abenteuerlicher als Giants. Bei Sacrifice steuern Sie einen blutdürstigen Magier, MDK 2 bietet spektakuläres Gabellerauf Remmischiffen. Metal Gear Solid ist auch das normalste Spiel. Sie schlüpfen lediglich in die Rolle eines Eliteteagates.

■ Giants	86
■ Battlezone 2 (abgewertet)	85
■ Sacrifice	85
■ MDK 2	85
■ Metal Gear Solid	80

→ sich aber fürchterlich. Jeder Gegner kann nicht nur plattgemacht, sondern auch aufgefressen werden. Das gibt sogar Lebensenergie zurück.

Es bedarf vermutlich keiner besonderen Erwähnung, dass sich auch Kabuto völlig anders steuert und dass er etliche individuelle Fähigkeiten besitzt. Unbesiegtbar ist auch er nicht, aber subtile Vorgehensweisen können Sie mit ihm getrost vergessen. Wo er hintritt, bebdt die Erde, wackelt die Wand und erschreckt der Redakteur aus seinem Mittagsschlaf auf. Ein echtes Topmodell wie er erregt eben Aufmerksamkeit.

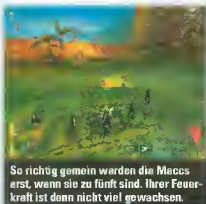
### Abschlusskritik

Giants ist nichts für Einsteiger, dazu verlangt es dem Spieler zu viel ab. Wer bisher nur simple Ballerspiele gewohnt war, ist vor allem durch den Basisbau als Mecc oder Delphi definitiv überfordert. Zum Glück ist (zumindest das englische) Handbuch sehr gut. Der größte Vorteil ist die Vielseitigkeit des Programms. Die Entwickler haben sich nicht alleine auf ihre Grafik-Engine verlassen, die natürlich auch moderne Standards wie T&L unterstützt, sondern sich von allen möglichen Genres inspirieren lassen.

Lobenswert ist der Multiplayer-Modus, den man in einem solchen Programm gar nicht erwartet. Sie können dort wie bei einem Shooter zum Deathmatch gegeneinander

antreten oder sich darauf konzentrieren, möglichst viele Smarties einzusammeln, die auf einer der vorgegebenen Karten verstreut sind. Mit dem Solospiel kann dieser Modus allerdings nicht mithalten. Ohne Hintergrundgeschichte geht viel Atmosphäre verloren, zudem ist es nicht einfach, ausgeglichene Partien zu erhalten. Die Programmierer selbst empfehlen für ein faires Spiel fünf Meccs, drei Sea Reapers und einen Kabuto. Wenn Sie also nicht gerade zu neunt sind, wird es automatisch etwas unausgeglichener.

Leider ist Giants noch nicht ganz bugfrei, in verschiedenen Internetforen berichten viele Spieler der englischen Version von den unterschiedlichsten Startschwierigkeiten und häufigen Abstürzen. Auf unseren Testrechnern hatten wir aber kaum Probleme. Dennoch raten wir zur Vorsicht: Besitzen Sie eine exotische Sound- oder Grafikkarte, sollten Sie



So richtig gemein werden die Meccs erst, wenn sie zu fünf sind. Ihrer Fresskraft ist dann nicht viel gewachsen.

erst einmal die aktuelle Patchentwicklung abwarten. Traurig, aber wahr.

Das größte Manko des Spiels ist die mangelnde Speichermöglichkeit, die nur am Ende eines Levels den Spielstand sichert. Die Untermissionen sind bisweilen lang und das Spiel schwierig. Wir wissen nicht, warum auf einmal so viele Programmierer auf diesen Kunstgriff setzen, halten es aber nicht für eine gute Idee. Zwar fiebert der Spieler so auf jeden Fall mehr mit seinem Helden mit, aber das Ableben der Figur ist uns so frustrierender.

Dennoch können wir »Giants - Citizen Kabuto« empfehlen. Es handelt sich einfach um einen Augenschmaus, der nicht nur schön, sondern auch intelligent programmiert wurde. Selbst Leute, die sonst mit Computerspielen nichts anfangen können, sind von der Kraft einer Delphi und dem Liebreiz eines Kabuto tiefst beeindruckt. Und ansonsten haben wir hier mal wieder die ungewöhnlichen Ideen und Einfälle, die wir immer so sehnlichst herbeiwünschen. (uh)

## UDO HOFFMANN



Egal, ob ich nun als egoistischer Söldner Baz, als Nudistin Delphi oder als noch textilfreier Kabuto (Empörend. So ein großer Kerl sollte sich was schämen.) meine Runden drehe: Giants ist einzig! Eine so gute und abwechslungsreiche Handlung bieten nur die wenigsten Spiele. Und dazu noch diese traumhaft schöne Grafik, die zusammen mit »Sacrifice« und dem bald erscheinenden »Black & White« ein neues Zeitalter einläutet. Ich persönlich stehe auch genau auf diesen eigenartigen

Humor, der immer wieder durchscheint und kaum Tabus kennt. Giants als Spiel für jedermann zu preisen, liegt mir allerdings fern. Mütter werden beim Anblick Delphis vermutlich um die Moral ihrer Kinder fürchten, Freunde des Althergebrachten sind höchstwahrscheinlich überfordert. Aber dem Titel ist anzumerken, dass er von Leuten entwickelt wurde, die schon lange dabei sind, sich gut auskennen und selber gerne spielen. Ein Spiel von Experten für Experten.

»Giants ist einzig!«

## WERTUNG GIANTS CITIZEN KABUTO

PRO	GRAFIK:	90
• WIE SCHÖN	SOUND:	90
• ABWECHSLUNGSREICH	EINSTIEG:	70
• FASZINIEREND	KOMPLEXITÄT:	80
CONTRA	STEUERUNG:	80
• KEINE SPEICHERFUNKTION	MULTIPLAYER:	70
• DADURCH TEILWEISE FRUSTRIEREND		

PCPLAYER  
SPIELSPASS

86



Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

# HALF-LIFE GENERATION 2

ENTWICKLER: CS Team VERTRIEB: Havas TESTVERSION: Beta vom Dezember SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 20 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.counter-strike.net HARDWARE, MINIMUM: Pentium 200, 32 MB RAM, Netzwerkkarte oder Modem HARDWARE, STANDARD: Pentium II/300, 64 MB RAM, 3D-Karte, Netzwerkkarte oder ISDN-Modem HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/600, 128 MB RAM, 32-MB-3D-Karte, Netzwerkkarte o. DSL-Modem

**Mit kleinen, aber feinen »Verschönerungen« präsentiert Havas eine komplett eingedeutschte Version des Multiplayer-Shooters »Counter-Strike«, exklusiv als Teil der Zweitaufgabe von »Half-Life Generation«.**

**N**atürlich enthält »Half-Life Generation 2« die neueste Version des berühmten Originals sowie dessen hervorragendes Add-on »Opposing Force« mitsamt dem Multiplayer-Modus »Team Fortress Classic«.

Diese Titel zählen noch immer zur absoluten Spitzenklasse im Action-Genre. Doch viel interessanter ist an dieser Stelle die einzige Neuverpackung im Vergleich zu Generation 1, nämlich die komplett deutsche Version des Kult-Mods »Counter-Strike 1.0«.

Während dessen US-Original seit kurzem auch hier zu Lande zusammen mit einer Familienpackung weiterer populärer Half-Life-Modifikationen als Stand-Alone-Produkt in den Läden steht, hat Havas Deutschland dem Jugendschutz und der verbreiteten Angiophobie zuliebe noch etwas an einer Eindrucksdeutung herumgebastelt. Alle Texte und die Sprachausgabe kommen in ordentlichem Deutsch daher, auch wenn der Sprecher in seinen Aussagen nicht immer den Ernst der Lage erkennen lässt. Weiter fällt auf, dass sämtliche Waffenmodelle nun aus Lizenzgründen Phantasienamen tragen. Dies war bei der Internetversion (die Sie vorigen Monat auf unserer CD-A vorfanden) nur deshalb nicht not-

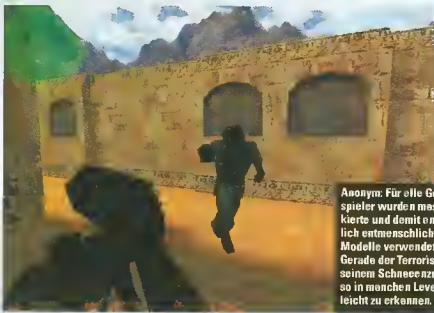
wendig, weil es sich dabei um ein nicht-kommerzielles Produkt handelte. Als Gegenleistung wurde Counter-Strike ein ordentliches Tutorial verpasst, wie man es von den anderen Half-Life-Spielen her kennt.

## Entschärft

Die realitätsnahe Gewaltdarstellung des Originals wurde entscheidend entschärft. Im Vorfeld geäußerte Befürchtungen, Terroristen und Spezialeinheiten würden durch sterile Roboter ersetzt, was das Antiterror-Szenario des Spiels wohl ins Lächerliche gezogen hätte, bewahrheiteten sich jedoch nicht. Stattdessen beschränkt sich die Palette der Gegenmodelle auf stark vermummte und maskierte Feinde. Zudem wurde auf die Darstellung von Blut voll-

ständig verzichtet und statt einer Todesanimation setzen sich eliminierte Widersacher einfach auf den Boden. Das alles stört glücklicherweise den Spielablauf keineswegs, auch Partien mit Besitzern der US-Version sind ohne weiteres möglich.

Unter dem Strich bleibt Counter-Strike und damit die ganze Generation-2-Packung auch in dieser Version fester Bestandteil jeder guten Spielesammlung. Besitzern der Originalversion von Half-Life empfehlen wir jedoch aus offensichtlichen Gründen die nach wie vor völlig kostenlose Internet-Variante von Counter-Strike. (luc)



**Anonym:** Für alle Gegenspieler wurden maskierte und damit möglicherweise entmenslichte Modelle verwendet. Gerade der Terrorist in seinem Schneezug ist so in manchen Levels zu leicht zu erkennen.



## LUC MARTIN

Auch wenn der reduzierte Realismus für meinen Geschmack einen kleinen Schönheitsfehler darstellt, hält meine vor

Monatsfrist verkündete Begeisterung für Counter-Strike unvermindert an. Nie zuvor war ein Team-Spiel derart spannend, kurzweilig und perfekt ausbalanciert. Wer von Ihnen also noch immer keine Version von Half-Life sein Eigen nennt, muss hier einfach zugreifen!

**»Spannend, kurzweilig und ausbalanciert.«**

## WERTUNG HALF-LIFE GENERATION 2

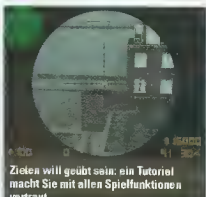
**PRO**  
■ GELUNGENE ATMOSPHÄRE  
■ RUNDUMSICHT  
■ INTERESSANTE STORY  
■ GERINGE LÄRSELNEN

**CONTRA**  
■ RATSEL EINFACH  
■ SPIEL IST ZU KURZ

**GRAFIK:** 70  
**SOUND:** 70  
**EINSTIEG:** 70  
**KOMPLEXITÄT:** 70  
**STEUERUNG:** 80  
**MULTIPLAYER:** 80

**PCPLAYER  
SPIELPASS**

**88**



Zielen will geübt sein: ein Tutorial macht Sie mit allen Spielfunktionen vertraut.

Strategiespiel für Fortgeschrittene

# AMERICA: NO PEACE BEYOND THE LINE

ENTWICKLER: Related Designs VERTRIEB: Data Becker TESTVERSION: Beta vom Dezember 2000 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 4 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.databecker.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium/233, 32 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/400, 64 MByte RAM

**Ab geht's in die Neue Welt: Eine kleine Firma zeigt, dass auch im Wilden Westen heiße Strategieschlachten an der Tagesordnung waren.**



Als Desperado überfallen Sie beispielsweise Postkutschen, was Ihnen Gagnern natürlich gar nicht bahagt. (1024x768)

**N**ehmen Sie mal sämtliche Echtzeit-Strategiespiele der letzten Jahre unter die Lupe und fassen Sie deren Thematik zusammen: Heraus kommen unzählige mittelalterliche Fantasy-Welten sowie futuristische Science-Fiction-Szenarios. Wildwest-Abenteuer sind so gut wie überhaupt nicht vortreten. Dabei haben wir in unserer Kindheit doch alle gern Cowboy und Indianer gespielt.

So begeben Sie sich in »America: No Peace beyond the Line« auf den gleichnamigen Kontinent in das 19. Jahrhundert. Der weiße Mann dringt immer weiter in den Westen vor, und die Indianer wehren sich verzweifelt mit Pfeil und Bogen gegen Gewehre und Kanonen. Aber auch mit den Mexikanern liefert sich die US-Kavallerie erbitterte Gefechte. Und schließlich lungern noch in verschiedenen Gebieten Desperados herum, die vielleicht gottesfürchtig sind, sich aber nicht mit ehrlicher Arbeit durchs Leben schlagen, sondern gerne die eine oder andere feindliche Siedlung überfallen.

## FAKTEN

- »Age of Empires«-ähnliches Strategiespiel
- 4 Völker mit jeweils einer Kampagne
- 26 Missionen
- 4 Tutorial-Missionen



Die Indianerkrieger plündern gerade ein US-amerikanisches Lagerhaus. (1024x768)

Ihnen das bekannt vor? Ganz bestimmt, denn »America« ist im Grunde genommen »nur« ein »Age of Empires« im Wilden Westen. Das Spielprinzip wurde zum Teil recht frech abgekupfert und auch der Grafikstil ist dem großen Vorbild sehr ähnlich. Jedoch unterscheidet sich das Programm in einigen wesentlichen Dingen. So übernehmen Männer und Frauen verschiedene Aufgaben. Bei den Indianern beispielsweise sind die Herren der Schöpfung für das Holzfällen, die Jagd und den Goldabbau zuständig. Außerdem lassen sich die Männer zu Krieger ausbilden. Die Damen hingegen errichten Gebäude und kümmern sich um den Ackerbau. Die US-Bürger überlassen den Frauen das Holzfällen. Die Rollenverteilung variiert also von Volk zu Volk.

Jede der oben erwähnten Nationen unterscheidet sich geringfügig in ihren Fähigkeiten: Der US-Amerikaner prahlt mit moderner Schusswaffentechnologie, gegen die ein altmodischer Pfeil und Bogen kaum etwas ausrichtet. Ein Indianer kann aber trotzdem ein Gewehr bedienen, dazu müssen die Rothäute dieses aber vom Feind klauen. Indianer zu sein hat aber auch noch andere Vorteile. So brechen die Ureinwohner mal kurzerhand ihr Lager ab, wenn der Feind am Anrücken ist oder sie erlernen später strategisch wichtige Fähigkeiten wie Tarnen oder Schwimmen. Mexikaner hingegen »produzieren« Noppen. Die keuschen Damen heben mit Hilfe von

## Age of America

Nach dem Tutorial suchen Sie sich ein Volk Ihrer Wahl aus. Meist steht zu Beginn der Aufbauaspekt im Vordergrund. Ein Hauptquartier errichten, in dem Sie neue Siedler produzieren, ein Kornlager oder eine Mühle bauen und einige Schergen als Holzfäller losschicken. Kommt



Die Cowboys warten auf Ihr Kommando zum Angriff. (1024x768)



In dieser Siedlung haben Sie soeben die Waffenfabrik angeworben, die eifrig Kanonen produziert. (1280x960)

Gottes Gnade die Gesundheit und Moral einer angeschlagenen Truppe. Der Desperado schließlich ist ein ganz abgebrühter Typ, er kuriert sich mit selbstgebranntem Alkohol.

#### Die Kampagnen

In den Missionen kämpfen die vier Völker nicht nur gegeneinander, sondern liefern sich auch mal die

eine sehr lange Güterproduktion voraus.

#### Schöne heiße Neue Welt

Technisch gibt es wenig auszusagen: Zu jeder Kampagne ertönen eigene Musikstücke, die zunächst recht ordentlich klingen, aber nach gewisser Zeit doch etwas nerven. Auch die Animationen sind nicht schlecht, können aber an manchen Stellen ruhig etwas flüssiger sein. Die Gebäude sind dafür sehr detailliert: Wenn Sie die Indianerzelte und die Forts der Kavallerie sehen, kommen fast Erinnerungen an alte Westernfilme oder Platzpatronen-Schießereien mit verkleideten Indianern an Faschingstagen auf. (dk)

## »Age of Empires im Wilden Westen.«

eine oder andere Schlacht unter ihresgleichen. Desperados beispielsweise überfallen sich gerne gegenseitig. Die frühen US-Einwanderer haben eine Abneigung gegen Indianer und Mexikaner. In vielen Missionen produzieren sie deshalb in vorgegebenen Siedlungen eifrig Soldaten und Waffen, die sie hin und wieder in Schiffen zum Feind transportieren. Indianer haben gerne feindliche Waffenlager im Visier. Diese erobern die Rothäute mal schnell und statten ihre Krieger mit Schusswaffen aus. Somit wird der nächste Angriff sicherlich ein Kinderspiel. Der Schwierigkeitsgrad der Missionen ist recht unterschiedlich und der Weg zum Erfolg setzt manchmal



Ein verfeindetes mexikanisches Dorf ist gar nicht gut auf Sie zu sprechen. (1024x768)



### DAMIAN KNAUS

America hat mich wirklich angenehm überrascht. Viele Spielelemente wurden zwar fast 1:1 von Age of Empires abgekupfert, doch – so seltsam es klingen mag – gerade das macht den Reiz dieses Strategiespiels aus. Anstatt im Mittelalter sind Sie nun im Wilden Westen, was zum einen neue Storys für die Kampagnen ermöglicht und zum anderen Völker mit anderen Fähigkeiten bietet. America kann jedoch Microsofts Referenztitel nicht ganz das Wasser reichen. Dazu sind der Aufbauaspekt wie der Forschungsbaum ein wenig zu mager geraten und die Kampagnen nicht ganz so handlungsreich. Wenn Sie mit Age Ihre Freude hatten, und die kleinen Kritikpunkte verzeihen, ist der Wild-West-Trip aber genau das Richtige für Sie.

»Angenehme Überraschung.«



In einer scheinbar friedlichen Ecke schlagen die Indianer ihr Lager auf. (1024x768)

### WERTUNG AMERICA

▲ PRO	GRAFIK:	70
■ GUTTE SZENARIEN	SOUND:	70
■ INTERESSANTE VÖLKER	EINSTIEG:	70
▼ CONTRA	KOMPLEXITÄT:	80
■ EHEN KAMPFBETONT	STEUERUNG:	70
■ VIELE ÜBERNOMMENE SPIELELEMENTE	MULTIPLAYER:	70
■ KEINE ZUFALLSKARTEN		

PCPLAYER  
SPIELSPASS

75



## Online-Rollenspiel für Profis

# EVERQUEST THE SCARS OF VELIOUS

**ENTWICKLER:** Verant **VERTRIEB:** Sony Computer Entertainment  
**TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 (US Import) **SPRACHE:** Englisch  
**MULTIPLAYER:** pro Server ca. 1500 (Internet) **INTERNET:**  
 www.station.sony.com/velious **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium III/233,  
 64 MByte RAM, 56K-Modem **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500,  
 128 MByte RAM, ISDN



Düster ragt der Tower of Frozan Shadow durch die Tundra der Ice Fingers.

**W**enn Sie den eisstarrenden Fantasy-Kontinent Velious besuchen wollen, dann benötigen Sie zunächst einmal das »Everquest«-Hauptprogramm.

Zudem ist ein Charakter mit Level 35 oder höher dringend zu empfehlen – für schwächere Helden stellt der Velious-Besuch ein sinnloses Himmel-fahrtskommando dar.

Wenn Sie nicht über besondere magische Reismethoden verfügen, müssen Sie wohl den Rad-dampfer der Gnome nehmen: In Northern Desert of Ro (gleich südlich von Freeport) geht ein Zubringerfloß ab, dass Sie zu einer vorgelagerten Insel transportiert. Von hier aus sticht der gigantische Eisbrecher in See.

Auf Velious selbst erwarten Sie neben vielen neuen Mega-Monstern und gefährlichen

Quests mittlerweile 19 zum Teil riesige Zonen, die das Territorium von EO um etwa 20 Prozent erweitern. Dabei handelt es sich keineswegs nur um vergrößerte Ecken: Auch Städte und Vegetationszonen sind mit von der Partie. Anders als etwa Kunark oder die drei klassischen Kontinente verfügt Velious jedoch über keinerlei Newbiezonen, auch können dort dementsprechend keine neuen Charaktere ins Leben gerufen werden.

Diese auf den ersten Blick etwas merkwürdige Vertriebspolitik (Einsteiger brauchen

sich die Erweiterung also gar nicht erst zuzulegen) erklärt sich daraus, dass die relativ wenigen Hochlevel-Bereiche des Spiels mittlerweile von vielen starken Charakteren überannt werden, während die vielen für Einsteiger und mittelstarke Helden gedachten Zonen zunehmend spärlicher belebt sind. (jn)

**WERTUNG** **SPIELSPASS**  
 EQ: THE SCARS OF VELIOUS  
**81**  
**PCPLAYER**



## JOE NETTELBECK

Es war abzusehen: Die Stärke der Velious-Erweiterung ist auch gleichzeitig ihre Schwäche. Keine Newbie-Zonen, sondern alles ab Level 35 – das entspannt zwar sicherlich die Situation in den dichtbevölkerten Highlevel-Arealen Everquests, macht das Zusatzpack für Einsteiger und Mittel-

### »Nur für Veteranen.«

natürlich nach wie vor Everquest und als solches das bisher wohl erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten – und zwar keineswegs zufällig. Nichtsdestotrotz käme »The Scars of Velious« für mich als nur gelegentlichen Everquester eher nicht in Frage. Die schon etwas ältere Kunark-Erweiterung reicht mir einstweilen völlig.

Prächtige aber praktisch wertlos. Das Spiel selber ist

## Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

# HITMAN CODENAME 47



**ENTWICKLER:** io Interactive **VERTRIEB:** Eidos Interactive  
**TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.2 **SPRACHE:** Englische Sprachausgabe, deutsche Untertitel **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.ioi.dk oder www.hitman.dk oder www.eidos.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium III/266, 64 MByte RAM, 8 MByte 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/800, 256 MByte RAM, 64 MByte 3D-Karte



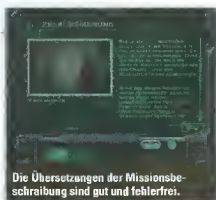
Die Übersetzung ist nicht wörtlich, sondern oft nur singemäßig betrieben worden.

**H**ohe Wellen um den Hitman: Wie sehr das Spiel die Gemüter erregte, konnte man an der Berichterstattung des Spieles erkennen.

Insbesondere seine Seite im Internet (www.spiegel.de) wurde nicht nur das Spiel, sondern auch die Spielefachpresse, die das Programm allzusehr verniedlicht hätte. Da wir aber keine moralische Institution sein können und wollen, bewerten wir auch in der deutschen Version ausschließlich den Spielspaß und nicht die sittlichen Gefährdungen, die vom Alltag eines Profikillers auf die Gehirnwindungen des Spielers ausgehen mögen.

Die Unterschiede zur englischen Version sind gering: Statt

einer kostspieligen Synchronisation hat Eidos die englische Sprachausgabe belassen und lediglich deutsch unterteilt. Was kein großer Nachteil ist, denn diese ist vorzüglich. Nicht immer ist die Übersetzung singemäßig und manchmal wird ein gesprochenes Satz auch unterschlagen. Aber immer noch besser als eine Vertonung mit zweitklassigen deutschen Sprechern. Scherz am Rande: Auf der Packung steht »Original-US-Version« – bei dänischen Programmieren? (uhf)



Die Übersetzungen der Missionsbeschreibung sind gut und fehlerfrei.

**WERTUNG** **SPIELSPASS**  
 HITMAN CODENAME 47  
**77**  
**PCPLAYER**



## UDO HOFFMANN

Viele kleine Bugs unserer Testversion wurden bereinigt, die Drachtslinge funktionieren jetzt fehlerfrei und Waffen, die vorher noch das Spielgefüge durcheinanderbrachten, wie das Scharfschützengewehr in der dritten Mission, gibt es jetzt einfach nicht mehr zu kaufen. Die entscheidenden Schwächen aber

### »Nach wie vor etwas besonderes.«

konnten in der kurzen Zeit natürlich nicht mehr entfernt werden. Die spontane Wiederbelebung der Spielfigur nach dem Ableben (statt einer Speicherfunktion) und die Try-and-Error-Vorgehensweise in den einzelnen Missionen zerren doch sehr an der Spielatmosphäre. Dennoch ist der Hitman nach wie vor etwas Besonderes: Ob aber nun im Schlechten oder im Guten, überlassen wir Ihnen.

Versandanschrift:  
Postfach 1352  
82194 Gröbenzell

**Öffnungszeiten:**  
Mo.-Fr.: 8<sup>00</sup> - 20<sup>00</sup> Uhr  
Samstag: 9<sup>00</sup> - 16<sup>00</sup> Uhr



WIAL-BESTELLHOTLINE: 08142-59640

**Bestellfax: 08142-54654**

Unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, N64, PSX, DVD und Zubehör finden Sie in unserem Online-Shop unter

<http://www.wia1.de>

## PC PRETSHITS

[illegible]

## PC TOP-HITS

[illegible]

SUDDEN STRIKE KD	79,99
DARKSTONE CD US	14,99
DRAKAN US-VERS.	29,99
THEME PARK WDRD	29,99
RACING SIMUL. 2	9,99
SYSTEM SHDCK 2 KD	24,99
DUNGEDN KEEPER 2	24,99

[illegible]

TA: KINGDDMS	KD	9,99
MESSIAH	KD	29,99
SNOWMDBILE RACING		9,99
STARCRAFT WIN	KD	14,99
GRAND PRIX 3	KD	69,99

## KINDERSOFTWARE

[illegible]

Preisrütteln und Druckfehler vorbehalten, Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht! \* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR  
Versandkosten pro Sendung: Telefonische Bestellung 9,99 DM + Nachnahmegebühr, schriftliche Bestellung 3,99 DM + Nachnahmegebühr,  
 Bestellungen aus dem Ausland: (Euroscheck) + 25,00 DM. Sendungen ab 180 DM Warenwert werden im Inland portofrei ausselektiert.

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

# Adventure für Fortgeschrittene

## KÖNIG ARTUS DIE RITTER DER TAFELRUNDE

ENTWICKLER: Cryo VERTRIEB: Cryo TESTVERSION: Beta vom Dezember 2000 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: INTERNET: www.artur-game.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium III/233, 64 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/350, 128 MByte RAM



Der christliche Bradwen im Gespräch mit dem heidnischen König.

**H**oppia, ein neuer Hitienschenkin von Cryo, diesmal sogar als Mehrteiler gedacht! Also als ins Land der Einhörner und Feen – und zurück ins siebte Jahrhundert ...

Die vielen Keltenstämme dieser Zeit bekriegen sich unterein-

ander, die Christen beanspruchten das Land, und dann leidet man auch noch unter einer Invasion teutonischer Barbaren.

Aus dieser heiklen Gemengelage entspringt die Artussage mit der Tafelrunde, Merlin, dem Zauberer, und Excalibur, dem unbesiegbaren Schwert. Vorderhand aber befindet sich der Spieler noch ganz am Anfang: In der Haut von Bradwen, einem unehelichen Keltenkönigskind, streift er um das Schicksal der Briten – witzig gewissermaßen in zwei Varianten. War Bradwen als keltischen Druidenfreund lieb, wird zwar eine ähnliche Geschichte erleben wie die Fans des christlichen Ritters Bradwen, doch Rätsel und auch Personal unterscheiden sich klar. Der keltische Held wird zum Beispiel mehr mit

Merlin zu tun bekommen, während der Kreuzritter sich eher auf Sir Lancelot und den örtlichen Bischof stützt. Natürlich können Sie sich auch beide Fassungen nacheinander zu Gemüte führen.

Die Geschichte wird in Third-Person-Perspektive erzählt, wobei Brad auf die Richtungstasten des Keyboards hört. Kämpfe kommen gelegentlich vor, laufen aber automatisch ab. Wenn Sie also der ewige Verlierer sind, dann haben Sie im Vorfeld irgendwas falsch gemacht. Ansonsten erfahren Sie viel durch Unterhaltungen, und gelegentlich dürfen Sie auch Objekte aufnehmen.

Steuerung und Handhabung

wurden von uns schon bei den Vorgängern »Time Machine« und »Odyssee« bemängelt. Und auch bei Artus weilt die verwendete Engine noch etliche unbehagliche Kanten auf. Der überzeugendste Part des Spiels sind wohl Musik und Hintergrundgeräusche, wohingegen die Sprachausgabe rein technisch zwar gut klingt, dabei aber offenbar nicht immer die talentiertesten Sprecher zum Einsatz kamen. (jn)

<b>WERTUNG</b>	<b>SPIELSPASS</b>
KÖNIG ARTUS DIE RITTER DER TAFELRUNDE <b>PCPLAYER</b>	<b>59</b>



### JOE NETTELBECK

Auf den ersten Blick wirkt das Spiel nicht mal schlecht. Aber dann purzeln die Mängel ins Blickfeld: Die Positionsabfrage klappt nur unzureichend (was etwa Türenöffnen zum Glücksspiel macht), Clippingfehler gibt's wie Sand am Meer und die in schlechter französischer Tradition wild herumflühenden »Kameras« sabotieren den Versuch, sich Orientierung zu verschaffen. Wer im Unterschied zu mir gewillt ist,

»Merlin hätte Cryo die Ohren lang gezogen.«

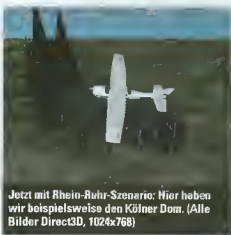
damit zu leben, wird aber feststellen, dass Artus wirklich nicht sooo übel ist.

# Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

## FLY 2K GERMAN EDITION



ENTWICKLER: Terminal Reality VERTRIEB: Take 2 Interactive TESTVERSION: Verkaufsversion 1.01 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 8 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.fly2k.com, www.terminalreality.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium III/400, 32 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte



Jetzt mit Rhein-Ruhr-Szenario: Hier heben wir beispielsweise den Kölner Dom. (Alle Bilder Direct3D, 1024x768)

**K**räftig aufgebohrt kommt nun die deutsche Version dieses zivilen Flugsimulators in die Geschäfte.

Gleich beim Öffnen der Verpackung fällt schon das Heften mit den Jeppesen-Karten zum Fluggebiet Rhein-Ruhr auf, außerdem verfügt die deutsche Version über eine CD mehr. Hier liegt nämlich – neben dem Patch auf Version 1.01 – auch das zu den Flug-Karten passende Szenario vor. So können Sie Wehrzeichen des Ruhrgebiets wie Zechentürme oder den Kölner Dom begutachten. Straßen und größere Gebäude finden Sie ebenfalls bei genauerem Hinsehen. Neue Flüger gibt es leider keine, Sie müssen sich mit den fünf mit-

gelieferten Maschinen zufrieden geben. Eine nette Zugabe ist das Terrain von aerostoft trotzdem in jedem Fall. Ansonsten haben Sie wie gewohnt die schönen 3D-Wellen und zusätzlichen Flugverkehr und die gleichen Probleme wie früher, etwa ziemlich flaches Terrain. Dafür fliegen Sie über Bundesstraßen und Autobahnen, deren Verlauf der Tester als alter Ruhrgebietler absolut bestätigen kann. Wer als PC-Pilot den »Fly 2K« noch nicht hat, sollte mal einen genaueren Blick auf die deutsche Ausgabe werfen. (mash)



Selbst die Ruhr-Universität Bochum nicht!

<b>WERTUNG</b>	<b>SPIELSPASS</b>
FLY 2K GERMAN EDITION <b>PCPLAYER</b>	<b>60</b>



### MARTIN SCHNELLE

Auch wenn Microsoft nach wie vor in höheren Gefilden als Terminal Reality schwebt, holt die deutsche Version von Fly 2K doch kräftig auf. Die zusätzliche aerostoft-Szenario-CD zeigt eine Menge schönes Terrain in Deutschland, etwa in

»Die deutsche Version lohnt sich.«

Dortmund, Bochum oder Köln. Selbst meine ehemalige Universität, die Ruhr-Universität Bochum, sieht hier aus. Leider nur marginal spannender. Hier lohnt sich die deutsche Version aber in jedem Fall.



Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

# TIGGERS HONIGJAGD

ENTWICKLER: Doki Denki Studios VERTRIEB: Disney Interactive  
TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Deutsch  
MULTIPLAYER: – INTERNET: www.disney.de HARDWARE:  
MINIMUM: Pentium 166, 32 MByte RAM OPTIMUM: Pentium  
III/300, 64 MByte RAM



Auf der Suche nach Honigtöpfen überwinden Sie auch steile Klippen.

**P**artytima im Mischwald: Winnie Puuh ist bereits eifrig dabei, für seine Gäste Aperitifs in Form von Honigtöpfen zu sammeln.

Doch da sich die halbe Waldbevölkerung auf dem Fest einfänden wird, kommt der Bär mit der Honigsuche kaum nach. Sein Freund Tigger kreift ihm deshalb unter die Arme.

Sie steuern Tigger durch eine zweidimensionale Welt, in der es von Klippen und hohen Bäumen nur so wimmelt. Um einen Level erfolgreich zu beenden, müssen Sie ein Mindestmaß an Honig erhaschen. Zwischen den einzelnen Abschnitten lädt man Sie zum »Grimassen-Spaß« ein. Bei diesem Mini-Spiel müssen Sie verschiedene Tastaturkommandos korrekt wiederholen. »Tiggers Honigjagd« ist auf Grund seines sehr geringen Schwierigkeitsgrades aber nur etwas für die allerjüngsten unter uns. (dk)



Adventure für absolute Computerneulinge

# WENDY: GEHEIMNIS UM SÖREN

ENTWICKLER: Westka-Entertainment VERTRIEB: Egmont-Interaktive  
TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: – INTERNET: www.wendy.de HARDWARE: MINIMUM: Pentium 166, 16 MByte RAM OPTIMUM: Pentium 200, 32 MByte RAM



Wendy kann einfach nicht die Finger vom Telefon lassen.

**D**ie Sommerferien haben angefangen und Wendy hat mit ihrer Freundin endlich Zeit, sich um die geliebten Pferde zu kümmern.

Doch ein Vorzeigetraber zog sich eine leichte Beinverletzung zu und die zwei Mädchen schreien aufgeregt nach dem Tierarzt.

In mageren zehn Orten spaziert die dürgig animierte Göre Wendy durch die Gegend und löst dabei Rätsel auf Kleinkindniveau wie beispielsweise das Herausuchen von Telefonnummern. Das Programm richtet sich natürlich nicht an reguläre Computerspieler, sondern eher an blutjunge Backfische, doch selbst die fühlen sich wahrscheinlich bei der grausigen Aufmachung und der äußerst mageren Rätseldichte unterfordert. (dk)



Action-Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# ALARM FÜR COBRA 11

ENTWICKLER: VCC Entertainment VERTRIEB: RTL Playtainment TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: – INTERNET: www.vcc.de HARDWARE: MINIMUM: Pentium 200, 32 MByte RAM, 4 MByte Grafikkarte OPTIMUM: Pentium III/400, 64 MByte RAM, 16 MByte Grafikkarte



Action auf Deutschlands Straßen mit dem Cobra-11-Team. (Direkt 1280x1024)

**D**as wäre doch mal was – Mitglied bei der Autobahnpolizei Cobra 11 sein!

Lebensversicherung erhöht ständig die Beiträge, und das Verbrechen lohnt sich nie, da diese Organisation alles Böse

verhindert. In der PC-Realität sieht das aber anders aus. Hier fahren Sie im Karriere-Modus zunächst ein mickriges Gefährt, das erst mit der Zeit gegen ein standesgemäßes Fortbewegungsmittel ausgetauscht wird. So müssen Sie Geisterfahrer bekämpfen, selbst einer sein, ohne viel Schaden anzurichten, oder den Staatssekretär beschützen. Dazu wählen Stuntfahrer

auch direkt Einsätze an, in denen Sie ein Kunststückchen vorführen, beispielsweise über stehende Autos hüpfen oder möglichst viele andere Wagen innerhalb eines Zeitlimits zu Altmüll zu verarbeiten. Karrieristen erhalten dabei für jede erfolgreiche Mission die Freigabe

für einen der insgesamt 15 Videoschnipsel aus der Serie.

Der Entwickler VCC Entertainment ist aufmerksamen PC-Rasern übrigens durch »Killer-loop« bekannt – und daher flutscht die Grafik der reinen Autobahn-Fahrten auch hier ziemlich fix vorbei, der Detailgrad lässt aber zu wünschen übrig. Zumindest explodieren die Wagen hübsch. (mash)



## MARTIN SCHNELLE

Gar nicht so übel, gar nicht so übel. Die Grafik ist zwar der Fernsehvorlage unwürdig, sieht aber dennoch deutlich besser aus als beim Autobahn Raser. Dafür haben Sie Steuerungsprobleme, die vor allem das schlechte Lenkverhalten betreffen: Wenn ich mit meinem Auto bei der Geschwindigkeit das Steuer verleißen würde, stünde es sofort quer zur Fahrbahn. Die Kisten hier zuckeln aber gemächlich auf die

»Schlechtes Steuerungsverhalten.«

nächste Spur. Weil der Wagen aber derartig schnell kaputt geht, benötigen Sie auch etwas länger für die 15 durchaus abwechslungsreichen Missionen.

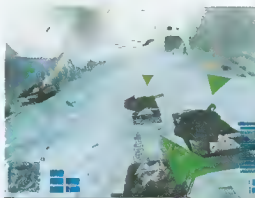


Für jede erfolgreiche Mission dürfen Sie sich einen Videoclip ansehen.

## Strategiespiel für Profis

GROUND CONTROL:  
DARK CONSPIRACY

ENTWICKLER: High Voltage Software VERTRIEB: Havas Interactive  
TESTVERSION: Beta vom Dezember 2000 SPRACHE: Deutsch MULTI-  
PLAYER: bis 8 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.sierra.de HARD-  
WARE, MINIMUM: Pentium II/233, 32 MByte RAM HARDWARE, STAND-  
DARD: Pentium III/600, 128 MByte RAM, 3D-Karte



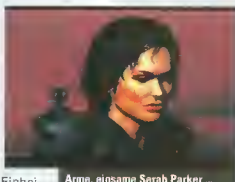
Ein wahres Strategiespektakel in 3D.

Eine hochwertige Zusatz-CD für knapp zehn Mark, da wird ein Traum für alle »Ground Control«-Fans wahr.

Schließlich liefert der amerikanische Entwickler High Volta-

ge Software-Nachschub in Form von 15 spannenden, wenigstens recht schwierigen Missionen für das eigentlich schwache 3D-Echtzeit-Strategiespiel. Am Spielablauf selbst hat sich wenig geändert: Vor jedem Einsatz bestimmen Sie, welche Truppenverbände in den Landungsschiffen Platz nehmen und auf der Planetenoberfläche abgesetzt werden. Nach wie vor gibt es keine Produktion, Sie müssen mit den vorhandenen Streitkräften haushalten. Die Story knüpft an das Ende des

Hauptprogramms an: In der Rolle von Sarah Parker versuchen Sie von Krig-7B zu entkommen. Dabei stoßen Sie auf eine neue Gruppierung – die Phoenix-Söldner – die von Crim-12 mit 16 eigenen Truppentypen. Nebenbei werden Crayven und der Orden um je zwei neue Einheitenarten bereichert und 14 Mehrspielerkarten sorgen für zusätzlichen Spielspaß. Außerdem gibt es etliche hübsche Landschaften. Die deutsche Sprachausgabe ist übrigens erstaunlich hochwertig. (tw)



Arme, einsame Sarah Parker...

WERTUNG

GROUND CONTROL:  
DARK CONSPIRACY

SPIELSPASS

81

PCPLAYER



## THOMAS WERNER

Glückwunsch, Havas, das war eine geniale Idee Eurer Marketingleute! Zwar waren trotz hoher Qualität dem Hauptprogramm Ground Control keine angemessenen Verkaufszahlen beschied, doch anstatt die geplante Zusatz-CD einfach stillschweigend einzustampfen, wird sie nun als wahres Schnäppchen unter die Leute gebracht. Ein toller, vorbildlicher Service für die Kunden und vielleicht ein Anreiz für alle bisherigen Ground-Control-Abstinenzler, gleich das Hauptprogramm zusammen mit den herausfordernden Zusatz-Missionen zu erwerben.

»Ein wahres Schnäppchen.«

## Rennspiel für Einsteiger

WACKY RACES  
AUTORENNEN TOTAL

ENTWICKLER: Appaloosa Interactive VERTRIEB: Infogrames TESTVERSION: Verkaufsversion 1,0 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 2 (an einem PC) INTERNET: www.wacky-races-games.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/233, 32 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/400, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte

Kennen Sie Fred Fiesling und seinen Hund Teufelszahn? Nein? Die jagen vor Äonen mal als Doppel & Decker die Friedenstaube, und auch

jetzt setzen sie wieder alle fieslen Tricks ein, um diese Rennmeisterschaft zu gewinnen.

Sechs Gegner kämpfen um den Titel, darunter Penelope Pitstop mit ihrem schicken rosa Gefährt oder Unteroffizier Großmaul mit seinem Soldaten Kleinhirn. Auch ein fahrendes Spukschloss und ein Dreidecker-Propellerflieger wollen auf's Siegertrappchen. Rund 40 Strecken in fünf verschiedenen Geländetypen bringen die Entscheidung, zum Schluss dürfen Sie auch Fieslings Teufelsflitzer ausprobieren.



Die sieben Fahrzeuge sind ziemlich abgedreht und mit Power-ups bewaffnet. (Alle Bilder Direc3D, 1024x768)

Herumliegende Power-ups bringen Ihren Wagen richtig in Wallung oder behindern die anderen. So schlägt Penelopes Schminkspiegel aus, die beiden Soldaten sitzen in ihrem Panzer, und der ist natürlich bewaffnet. Auf den Parcours macht Eis das Rennen zur rutschigen Angelegenheit, in den Südländern müssen Sie auf Brücken und Züge achten, wobei Letztere unvermutet die Strecke überqueren. Aber auch Sprungschanzen finden sich, die dafür sorgen, dass Sie nicht ins Wasser fallen.

Der Schwierigkeitsgrad ist eher moderat, selbst nach üblichen Fahrfehlern können Sie wieder abschließen. Per Split-screen fahren Sie auch zu zweit an einem Rechner gegeneinander, als Grafikstandards unterstützt das Programm neben



In Eis und Schnee baut Penelope ihre Gegner einfach mit dem Schminkspiegel um.

Direct3D auch Glide. Sogar an Force-Feedback-Effekte haben die Designer gedacht. (mash)

WERTUNG

WACKY RACES

SPIELSPASS

67

PCPLAYER



## MARTIN SCHNELLE

Was für ein Spaß! Ein wirklich nettes Spiel, über die genre-üblichen dummen Sprüche habe ich auch noch am Ende der Testphase gelacht. Spielerisch dürfen Sie hier nichts wirklich Tiefschürfendes erwarten, aber die zahlreichen Strecken haben alle lustige Details und bieten Abwechslung. Gleiches gilt für die Fahrzeuge, die doch die eine oder andere Sonderfunktion besitzen. Für den PC bekommen Sie hiermit jedenfalls das derzeit beste Cartoon-Rennen.

»Das beste PC-Cartoon-Rennen.«

## HOTLINES

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Internet
3D Realms	siehe Infogrames	–	www.3drealms.com
7th Level	siehe Eidos	–	www.infogrames.de
Access (Links LS)	0190 82 46 63	–	www.accesssoftware.com
Acclaim	089 32 94 06 00	–	www.acclaim.de
Acclaim (techn. Support)	0190 51 00 55	–	www.acclaim.de
Activision (Spiele)	01805 22 51 55	–	www.activision.com
Activision (techn. Support)	siehe Infogrames	–	www.activision.com
AdventureSoft	siehe THQ	–	www.infogrames.de
American Technos	siehe THQ	–	www.thq.de
Anco	siehe THQ	–	www.thq.de
Ascaron	–	–	www.ascaron.com
Ashtech Systems	–	–	www.ashtech.com
Berkeley Systems	–	–	www.berkeley.com
Blizzard	–	–	www.blizzard.com
Blue Byte	–	–	www.bluebyte.de
Bullfrog	–	–	www.bullfrog.co.uk
CDV	–	–	www.cdv.de
Codemasters	–	–	www.codemasters.com
Creative Labs	–	–	www.europe.creative.com
Cryo (techn. Support)	–	–	www.maxsupport.com/enyo
Cryo (Spiele-Hotline)	–	–	www.infogrames.de
DID	–	–	www.didney.de
Disney Interactive	–	–	www.sa.com
EA Sports	–	–	www.thq.de
Ego Soft	–	–	www.eidos.com
Eidos Interactive (techn. Support)	–	–	www.eidos.com
Eidos Interactive (Spiele)	–	–	www.eidos.com
Electr Arts (Hotline, neue Spiele)	–	–	www.ea.com
Electr Arts (Hotline, alt. Spiele)	–	–	www.empire.co.uk
Empire	–	–	www.europe.co.uk
Europress	–	–	www.thq.de
Gamebunk	–	–	www.take2.de
Gamebox	–	–	www.gravis.com
Gravis	–	–	www.infogrames.de
Gratlin	–	–	www.gi.gratlin.com
Groler	–	–	www.gi.gratlin.com
GT Interactive	–	–	www.gi.gratlin.com
Guillemot	–	–	www.hide.de
Hasbro Interactive	–	–	www.sierra.de
Havas Interactive	–	–	www.sierra.de
Ikarion	–	–	www.infogrames.de
Impressions	–	–	www.rinatics.de
Infogrames	–	–	www.interact-europe.de
Interact of Europe	–	–	www.thq.de
Interactive Entertainment	–	–	www.interact-europe.de
Interplay	–	–	www.interact-europe.de
Jane's Combat Simulations	–	–	www.janes.com
JoWood	–	–	www.janes.com
Konami	–	–	www.konami.com
Logic Factory	–	–	www.logicfactory.com
LucasArts	–	–	www.lucasarts.com
Magic Bytes	–	–	www.magicbytes.com
Max Design	–	–	www.maxdesign.com
Maxis	–	–	www.maxis.com
Microprose	–	–	www.microprose.com
Microsoft (techn. Support)	–	–	www.microsoft.de
Microsoft (Info-Hotline)	–	–	www.microsoft.de
Mindscape	–	–	www.mindscape.com
Mission Studios	–	–	www.missionstudios.com
Navajo	–	–	www.navajo.com
Neo	–	–	www.neo.at
New World Computing	–	–	www.newworldcomputing.com
Novologic	–	–	www.novologic.com
Ocean	–	–	www.ocean.com
Origin	–	–	www.origin.com
Paramount	–	–	www.paramount.com
PC Player (Spiele)	–	–	www.pcplayer.de
PC Player (Technik)	–	–	www.pcplayer.de
Playmates	–	–	www.playmates.com
Pygnosis	–	–	www.pygnosis.com
Sales Curve Int.	–	–	www.salescurve.com
SCI	–	–	www.sci.com
Sir Tech	–	–	www.sirtech.com
Software 2000	–	–	www.software2000.com
Spectrum Holobyte	–	–	www.spectrum.com
SSI (Spiele ab 7/95)	–	–	www.ssi.com
Sunflowers	–	–	www.sunflowers.com
Swing Entertainment	–	–	www.swing-entertainment.com
T+E	–	–	www.thq.de
Take 2 (Spiele)	–	–	www.take2.de
Take 2 (techn. Support)	–	–	www.take2.de
TerraTec	–	–	www.terra-techno.com
The Logic Factory	–	–	www.thq.de
THQ	–	–	www.thq.de
THQ (techn. Support)	–	–	www.thq.de
Toca	–	–	www.toca.com
Topware	–	–	www.topware.de
Ubi Soft (Spiele)	–	–	www.ubisoft.de
Ubi Soft (Technik)	–	–	www.ubisoft.de
VicTokay	–	–	www.victokay.com
Vipcord Games	–	–	www.vipcord.com
Virgin	–	–	www.virgin.com
Vobis	–	–	www.vobis.de
Westwood	–	–	www.ea.com



# X-PLANE

Die Airbus-Modelle sehen allesamt sehr hübsch aus – achten Sie auch auf die 3D-Wellen.

ENTWICKLER: Laminar Research VERTRIEB: Simply Mac TESTVERSION: Verkaufsversion 5.40 SPRACHE: Englisch MULTIPLAYER: – INTERNET: www.x-plane.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium III/300, 96 MByte RAM, 4-MByte-OpenGL-Grafikkarte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/500, 256 MByte RAM, 16-MByte-OpenGL-Grafikkarte

**Eine Berechnung der Aerodynamik in Echtzeit verspricht diese Flugsimulation. Neben schön umgesetzter Flugphysik ereignen sich daher auch bizarre Dinge zwischen Himmel und Erde.**



Mit der Aerodynamik nimmt das Programm es nicht so genau, wie dieser Blackhawk im Looping zeigt.



Mit dieser X-15 fliegen Sie sogar in den erdnenen Weltraum.

**S**chon seit längerer Zeit für den Apple Macintosh erhältlich, kommt »X-Plane« nun auch für Windows-PCs. Außer der Möglichkeit auf den Mars zu fliegen bekommen Sie fast 50 Flugzeuge.

Auf Wunsch steigen Sie in einfache Propellermaschinen und Gleiter ein wie die klassische Cessna 172 oder die Beechcraft B200. Dann haben Sie Passagier-Liner, etwa die B-747 oder den Airbus A-340, Bomber wie die B-2 und eine Menge Experimental- und Science-Fiction-Flieger. Wollten Sie nie mal mit der X-15 die Stratosphäre weit unter sich lassen oder gleich ein Space-Shuttle steuern? Detailgrad und Texturen geraten dabei sehr unterschiedlich.

## Wie ist das Wetter heute?

Nicht ganz so komfortabel wie beim »Microsoft Flight Simulator 2000« können Sie das aktuelle Wetter aus dem Netz herunterladen. Hier müssen Sie bei der angegebenen Webseite eine Datei besorgen und von Hand in das entsprechende Ver-

zeichnis kopieren. Aber sonst muss X-Plane sich nicht verstecken, denn Sie haben 3D-Wellen und können Turbulenzen, Scherwinde und viele Parameter mehr einzeln regeln. Dazu lässt sich das Wetter auch im erdnahen Weltraum beeinflussen – da gibt es nämlich Meteor-Schauerei Und, kein Witz: Drei der 18 000 Flughäfen des Programms liegen auf dem Mars.

Die Präsentation lässt allerdings zu wünschen übrig. Gebäude stehen selten in der Gegend herum. Die Aerodynamik berechnet sich hier übrigens komplett in Echtzeit, ein echtes Novum. Leider sind bei-

spielsweise Rollen mit großen Passagierjets möglich, ebenso Loopings mit fast allen Helikoptern.

Die offene Architektur mit beigelegten komplizierten Landschafts- und Flugzeugengeneratoren erleichtert Add-ons, und tatsächlich finden Sie im Internet Hunderte von Flugzeugen. Mittlerweile lässt sich auch die Version 5.54 des Hauptprogramms herunterladen. Die umfasst Mehrspieler-Support, verbesserte Hubschrauber-Flugphysik, optisch hübsch dargestellte Nachbrenner und neues Fluggerät wie einen Raketenflieger und den Zeppelin Hindenburg. (mash)



## MARTIN SCHNELLE

Kein kommerzieller Flugsimulator kommt gleich mit so vielen Maschinen! Wirklich alles mögliche ist dabei, vom Propellerflugzeug über Passagierjets und Kampfflugzeugen bis hin zu Fliegern, die in der viel dünneren Atmosphäre des Mars in der Luft bleiben können. Dazu das schöne Wetter und die Wolken – leider trüben einige aerodynamische Schwächen das Gesamtbild, etwa die Loopings fliegenden Helikopter.

Generell zeigt das Terrain und die unterschiedlich gut modellierten Maschinen, dass auf Optik nicht so viel Wert gelegt wurde – kein Wunder, handelt es sich hier doch um einen Ein-Mann-Betrieb. Gott sei Dank können Sie ja mit den beiliegenden Programmen eigene Szenarien und Flieger entwerfen. Wer genug von den »professionellen« Flugsimulatoren und eine schnelle Netzbearbeitung hat, sollte sich die Vollversion herunterladen, die ohne CD allerdings nach fünf Minuten keine Joystick-Eingabe mehr annimmt.

**»Alles mögliche ist dabei.«**

## FAKTEN

- 47 (!) Flugzeuge
- 3D-Wellen
- Reales Wetter
- Importierbare
- Erde und Mars als Fluggebiet
- Rund 18 000 Flughäfen
- Force-Feedback Unterstützung

## WERTUNG X-PLANE

<b>PRO</b>	GRAFIK:	80
■ Viel, aber oft langsam	SOUND:	50
■ OFFENE ARCHITEKTUR	EINSTIEG:	30
■ WEITZITL-SIMULATION	KOMPLEXITÄT:	80
<b>CONTRA</b>	STEUERUNG:	80
■ LANGE PRÄSENTATION	MULTIPLAYER:	-
■ AERODYNAMIK-SCHWÄCHEN		

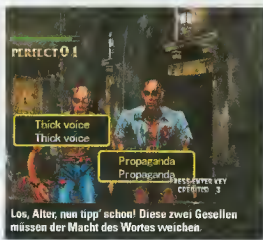
PCPLAYER  
SPIELSPASS

66

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

## THE TYPING OF THE DEAD

ENTWICKLER: Sega VERTRIEB: Empire Interactive TESTVERSION: Beta vom Dezember 2000 SPRACHE: Englisch MULTIPLAYER: bis 2 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.sega.com, www.empireinteractive.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/233, 64 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/500, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte



Keyboard in sechs Episoden misse Zombies in grünen Matsch. Jeder Gegner hat ein Wort auf der Brust stehen, das möglichst schnell eingetippt werden muss.

Genre-üblich bewegen Sie sich nicht beliebig, sondern laufen über einen vorgegebenen Pfad. Neben dem Absolvieren der Kapitel üben Sie sich in besonders schwierigen (englischen) Ausdrücken, wobei teils ganze Sätze inklusive Satzzeichen abgefragt werden. Gottseidank läßt sich die Länge der einzugebenden Prosa im Optionsmenü regeln. Dazu

kommt eine Trainingsmöglichkeit, in der Sie direkt gegen Bosse kämpfen – nicht gerade dauermotivierend. Alles in allem eine eher langweilige Geschichte, denn es passiert immer wieder dasselbe. Noch dazu haben durchschnittlich geübte Tastatur-Hacker innerhalb kürzester Zeit alles gesehen. Auch grafisch überzeugt das alles nicht, denn noch nicht einmal das Filtern der Texturen haben die Programmierer hinbekommen. (mash)

Kein Actionspiel ohne Endgegner. Hier müssen Sie gleich mehrere Wörter eingeben

WERTUNG

THE TYPING OF THE DEAD

PCPLAYER

SPIELSPASS

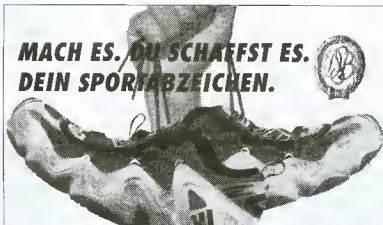
34



## MARTIN SCHNELLE

Worte können töten: Eigentlich ja eine ganz witzige Idee, doch der Hauptgedanke bei diesem Spiel ist sicherlich der, Dreamcast-Kunden zum Kauf der zugehörigen Tastatur zu animieren. Nach kurzer Zeit wird das Ganze recht öde, die grafischen Verbesserungen fallen nur Leuten auf, die nicht beim Tippen auf das Keyboard schauen müssen. Hilfreich ist auch nicht gerade das englische Vokabular, das hiesigen Bewohnern einfach nicht so leicht aus den Händen fließt wie Deutsch. Und trotzdem habe ich auf Anhieb drei von sechs Kapitel geschafft. Das 15 Jahre alte Spielprinzip wirkt außerdem langsam etwas angestaubt.

**MACH ES. DU SCHAFFST ES.  
DEIN SPORTABZEICHEN.**



Die höchste sportliche Auszeichnung außerhalb des Wettkampfsports zu erringen ist nicht leicht, aber der Beweis überdurchschnittlicher Fitneß. Man lernt sich dabei selbst besser kennen und entdeckt, was in einem steckt. Jeder kann durch Training sein Sportabzeichen schaffen, und wer es hat, zählt zu den Besten des Landes.



DEUTSCHER  
SPORTBUND  
<http://www.dsb.de>

## DIE SUPERSCHAU IM WESTEN!

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum.

Exponate aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Meß- und Prüfgeräte, Optische Kommunikation und Multi-Media.

HobbyTronic  
Computerschau  
14.-18.2.2001

2. Ausstellung für PC's, Software,  
Funk & Elektronik

■ Verkaufsausstellung  
mit breitem Angebot

■ Dazu informative  
Sonderschauen.

Messe Westfalenhallen Dortmund

Westfalenhallen Dortmund GmbH · Geschäftsbereich Messen · Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund  
Tel.: (02 31) 12 04 - 521 o. 525 · Fax: (02 31) 12 04 - 678 o. 680 · <http://www.westfalenhallen.de> · E-Mail: [info@westfalenhallen.de](mailto:info@westfalenhallen.de)

Denkspiel für Fortgeschrittene und Profis

# PROFESSOR TIM

## DIE RÜCKKEHR DER VERRÜCKTEN WERKSTATT

ENTWICKLER: Cocktail VERTRIEB: Havas Interactive TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 2 (an einem PC) INTERNET: www.professor-tim.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium/133, 32 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/300, 64 MByte RAM

**Kerzen mit Brenngläsern anzünden, Mäuse mit Katzen nach Hause scheuchen, Bomben mit tückischen Zeitzündern versehen: Alles klar, »The Incredible Machine« ist wieder da!**



Eine bescheidene Eigenkonstruktion: Der Flumi links unten lässt am Ende die Bombe in der Mitte explodieren.

**H**ier zu Lande läuft die Familie der heiteren Fummelspiele allerdings seit Jahren unter dem nach Edutainment klingenden Markennamen »Professor Tim«. Egal, denn hier wie dort ist dasselbe drin, und wenn Havas auf diese Weise mehr verkaufen kann, soll es uns recht sein.

Der Sinn der knapp 170 Level (50 Zweispiel-Karten und 50 Tutorial-Aufträge kommen noch dazu) besteht darin, eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen, etwa die Kanone im unteren Eck des Spielfensters abzufeuern, alle Bälle mit Körben einzufangen, die Maus in ihr heimisches Mausloch zu dirigieren, und dergleichen mehr. Zu Beginn reichen meist einige wenige Objekte, die zusätzlich in das bereits bestehende Panorama eingebaut werden, um der »Maschine« zu voller Funktionalität zu verhelfen: ein Motor mit Transmissionsriemen hier, ein automatischer Boxhandschuh oder ein Brennglas dort, und schon läuft die Chose. Später wird es dann echt hirsausig: Laserstrahlen schalten Apparate ein, Bälle können in ihren physikalischen Eigenschaften verändert werden und komplizierte Flaschenzug-Konstrukte sorgen dafür, dass am Ende doch alles in den richtigen Bahnen verläuft. Dabei darf übrigens jederzeit ein Testlauf eingeleitet werden, mit dem sich abdecken lässt, inwieweit der momentane Stand der Dinge den Anforderungen bereits gerecht wird. All das wird einfach und handlich gesteuert (ein Klick nimmt die zur Verfügung stehenden Objekte aus dem »Baukasten« unter dem eigentlich Spielfenster, ein weiterer Klick setzt sie an der gewünschten



Beispiel für eine fertige Tim-Maschine: Die Kugel rechts auf der oberen Ebene rollt herunter, bewirkt schließlich das Abfeuern der Kanone.

Stelle ab), und nur selten hat man mal den Eindruck, dass die richtige Position allzu pixelgenau getroffen werden muss. Grafisch ist das Spiel gewiss keine Offenbarung – tatsächlich hätte eine etwas zeitgemäße

Präsentation den Spaß (und die Note) sicherlich noch steigern können. Aber auch so hat Professor Tim Suchtpotenzial und ist durch seine überschaubaren Level vor allem gut für Gelegenheitsspieler geeignet. (jn)

### FAKTEN

- Alles in allem etwa 270 Level
- Umfangreiches Tutorial
- Editor eingebaut
- Spaßiger Zweispiel-Modus



Wer schafft es, dem kleinen Maf den Weg nach Hause zu zeigen?

### JOE NETTELBECK



Unlängst beklagte ich mich bei anderer Gelegenheit darüber, dass manche Spiele besonders schnell dem Zahn der Zeit erliegen. Natürlich gibt es auch Beispiele für das Gegenteil – diese Titel überdauern Jahr um Jahr, Nachfolger und Neuaufgaben, ohne wesentlich an Reiz einzubüßen. Incredible Machine/Professor Tim gehört zweifellos in diese Kategorie. Man lässt sich einmal darauf ein, ein paar Maschinen zu bauen und ist dem Charme der Nonsens Konstruktionen sofort verfallen. Und speziell gefällt mir daran, dass vor allem für die komplizierteren Aufgaben viele Lösungen existieren. Dass die Grafik inzwischen wortwörtlich aus dem vorigen Jahrhundert stammt, nehme ich da gelassen in Kauf.

**»Und jetzt den Nippel durch die Lasche ziehen.«**

### WERTUNG PROFESSOR TIM

▲ **PRO**  
 ▶ TITEL: HINEEN DURCH DEN EDITOR  
 ▶ SEHR UMFANGREICH

▼ **CONTRA**  
 ▶ ANTIK-PRÄSENTATION  
 ▶ HIN UND WIEDER ETWAS FUMMELIG

GRAFIK: 40  
 SOUND: 60  
 EINSTIEG: 80  
 KOMPLEXITÄT: 80  
 STEUERUNG: 70  
 MULTIPLAYER: 70

**PCPLAYER**  
 SPIELSPASS

**74**



Billard-Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# VIRTUAL POOL 3

ENTWICKLER: Interplay/Celeris VERTRIEB: Virgin Interactive TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Englisch MULTIPLAYER: bis 32 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.interplay.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium/233, 32 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/400, 64 MByte RAM, 32-MByte-3D-Karte



**Weihnachten ist vorbei und Sie haben immer noch nicht genug von bunten Kugeln? Kein Problem, dank »Virtual Pool 3« dürfen Sie sich selbige in schillernder Goldplayer-Qualität geben!**



Lehr-Videos mit Profi Jeanette Lee.

**D**as Entwicklerteam von Celeris läutet Runde drei der virtuellen Partie ein und lässt dabei die komplette Billardgemeinde zum Zug kommen. Weltklassespielerin Jeanette Lee fungiert zugleich als Lockvogel und Leitwolf.

Wie Genre-Schwester »Virtual Pool Hall« vor einem Jahr, bietet Interplays neueste Billardsimulation auch Carambol-Varianten wie Ein- und Dreiband sowie Snooker. Der Schwerpunkt liegt jedoch mit mehr als 15 Spielarten stilgerecht beim Poolbillard. Als Genre-Neuling starten Sie am besten mit Training, ehe Sie sich in Turnieren mit bis zu 32 Teilnehmern messen, oder gar den Beginn einer steilen Karriere im brandneuen Karriere-Modus wagen. Denn das ersehnte Ziel sämtlicher Queuejünger ist es, einmal gegen

Welt-Spitzenspielerin Jeanette Lee eine Partie am PC zu bestreiten. Das darf nur, wer sich von der Garage in die Nobelsalons hochgespielt und genügend Geld gewonnen hat.

Ohne sehr eingehende Beschäftigung mit Regelwerk und Technik bei Queueführung und Kugelphysik bleibt der Erfolg jedoch versagt. Als Hilfen dienen Lehrvideos, die wertvolle Tipps enthalten und direkt mit identischem Kugelaufbau am virtuellen Tisch nachvollzogen werden können. Die Queueführung erfolgt wie gehabt mittels Mausschwung, ergänzt durch sinnvolle Tastatur-



Jeanette Lee in ihrem Strandhaus im virtuellen Match zu besiegen, ist das Karriereziel.

kommandos. Der Tisch lässt sich zoomen und in den gewünschten Sichtwinkel kippen. Kenner bestimmen Taschenschnitt und -größe sowie Tuch und Bandenhärte selbst. Wahre Queuekünstler dürfen ihr Talent im Internet sogar vor Zuschauern beweisen. (Monika Lechl/md)



## MONIKA LECHL

Mit Interplays bärenstarker Pool-Simulation erhalten Einsteiger und Billard-Profis gleichermaßen die Chance, sich wirklichkeitsnah vorzubereiten. Die ohnehin stimmige Grundsatzsubstanz der Vorgänger wurde durch Internetoption und Karriere-Modus noch aufgepeppt, wenngleich die angepreisene neue Grafik-Engine bei voller Farbtiefe etwas zickt. Kugelphysik und Steuerung sind über jeden Zweifel erhaben, die KI ebenso. Mit allen Billardvarianten sowie Zielhilfen für Anfänger und Proftipps für Cracks, kommt jeder auf seine Kosten. Alles ist liebevoll ausgestattet, sogar Queuekoffer und Außengeräusche gibt es. Das Spiel hat erneut Suchtpotenzial und somit ist Virtual Pool 3 klar die erste Wahl für Billardfans, die tatsächlich noch immer kein Virtual Pool im Regal haben.

**»Die erste Wahl für Billardfans.«**



Alle acht Locations sind liebevoll ausgestattet.



Hinzeugszoomt: Der Ghostball hilft beim Zielen, die Linien zeigen die Laufwege der Bälle vor.

## WERTUNG VIRTUAL POOL 3

- ▲ PRO
- ▲ REALISTISCHE STEUERUNG
- ▲ BESTIMMTE BALLPHYSIK
- ▲ OPTIONSPUZZ
- ▼ CONTRA
- ▼ DER VORGÄNGER WAR FAST GENAU SO GUT

GRAFIK:	80
SOUND:	70
EINSTIEG:	90
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	80

**PCPLAYER**  
SPIELSPASS  
**86**

## FAKTEN

- 3 Billardvarianten
- Karriere-Modus
- Vorgänger-Savegames ladbar
- Ausführliches Online Manual

# BLAIR WITCH VOLUME 3 THE ELLY KEDWARD TALE

ENTWICKLER: Ritual Entertainment VERTRIEB: Take 2 Interactive TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 (US-Import) SPRACHE: Englisch MULTIPLAYER: –  
INTERNET: www.ritual.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/266, 64 MByte RAM, 2 MByte Grafikkarte HARDWARE, STANDARD: Pentium II/400, 96 MByte RAM, 3D-Karte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16-MByte-3D-Karte

**Das Ende ist nah, die Spiele-Trilogie um die berühmte Hexe von Blair strebt ihrem versöhnlichen Abschluss entgegen.**

## FAKTEN

- Kampfhintertiv, aber auch vermehrt Adventure-Elemente
- Hübische Schatten- und Lichteffekte
- 25 Örtlichkeiten in fünf verschiedenen »Welten«

**V**ersöhnlich deshalb, weil sich das Spiel vom wenig überzeugenden zweiten Teil deutlich abhebt – dabei unterscheidet es sich gar nicht sehr von ihm, außer in einigen Kleinigkeiten. Woran sich wieder zeigt, wie wichtig vorgebliche Marginalien oft sind.

Doch davon später mehr, einstweilen sei gesagt, dass Elly Kedward, die Hexe von Blair, anno 1785 eine Horde von Kindern entführte – so jedenfalls vermittelte es der erste Blair-Witch-Film. Jonathan Prye, ein mit Gott hadender Hexenjäger, hört nun von diesen Ereignissen und besucht den verfluchten Ort, um den Umtrieben ein Ende zu machen. Doch ist die arme Elly wirklich verantwortlich für das Grauen, oder sind hier ältere, böser Mächte im Spiel?

Die Geschichte überzeugt vor allem deshalb, weil sie stringenter erzählt ist und auch in schelbarn Nebensächlichkeiten durchdacht wirkt. Wo etwa im zweiten Teil ohne Sinn und Zweck Monster durch die Gegend rannten, genügt hier ein ver-

ängstigster Hinweis der Dorfbewohner auf das grausige Viehzeug, um Zombies und Höllenhunde wie natürliche Bewohner der Gegend erscheinen zu lassen. Die umfängliche Rennerlei durch den Wald nervt aber nach wie vor.

In der Handhabung unterscheidet sich der Titel nicht sehr von den beiden Vorgängern: Die manchmal hakelige Mischsteuerung aus Maus und Tastatur ist ebenso gewöhnungsbedürftig wie die messenhaften, unmotivierten Kammersprünge,

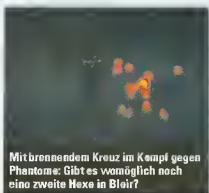


Jonathan Prye in der Geisterwelt – es, wenn das mal gut geht

welche vor allem im Wald für Verwirrung sorgen. Und vom ewigen Nachladen wollen wir gar nicht erst reden. Das auf der Website angekündigte Spellsystem entpuppt sich übrigens als ganz unspektakuläre Versammlung von magischen Items, wie es sie im Vorgänger (vielleicht nicht ganz so umfangreich) auch gab. Immerhin: All das haben wir schon schlechter gesehen ... (jn)



Schreck! Was mich wer hat denn hier gewürgt?



Mit brennendem Kreuz im Kampf gegen Phantome: Gibt es womöglich noch eine zweite Hexe in Blair?



## JOE NETTELBECK

Auch der letzte Teil der Grusel-Trilogie hat mit den Haken und Ösen der Nocturne-Engine zu kämpfen – wenngleich ich schon den Eindruck habe, dass die Handhabung hier etwas eingängiger funktioniert als bei den Vorgängern. Das eigentliche Spiel gefällt ebenfalls besser als der schwache zweite Teil. Zumindest hat sich offenbar jemand Gedanken über eine einigermaßen nachvollziehbare Story gemacht und die dann auch ganz ordentlich in ein Spiel übersetzt – die Atmosphäre hängt also nicht allein an wallenden Nebeln, sondern gründet tiefer. Dies kann aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass nach wie vor ein erheblicher Teil des Ablaufs darin besteht, durch den Zaubervald zu hetzen – und das ist rechtschaffen öde.

**»Im Prinzip durchaus brauchbar.«**

## WERTUNG BLAIR WITCH VOLUME 3

<b>PRO</b>	<b>GRAFIK:</b>	70
■ SPANNEND UND ERZIEHEND	<b>SOUND:</b>	80
■ GUTE SPRACHAUSGABE	<b>EINSTIEG:</b>	70
<b>CONTRA</b>	<b>KOMPLEXITÄT:</b>	60
■ ZUM TEIL LANGWEILIG	<b>STEUERUNG:</b>	70
■ STEUERUNG KONNTE BESSER SEIN	<b>MULTIPLAYER:</b>	–

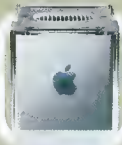
**PCPLAYER**  
SPIELSPASS  
**70**

# Die ganze Welt der High-Tech können Sie jetzt gratis testen.



**EIN HEFT GRATIS**

Holen Sie sich jetzt Ihr Gratisheft und testen Sie die ganze Welt der High-Tech. Wir sind uns sicher: Danach möchten Sie uns nicht mehr missen. Brauchen Sie auch nicht: Wenn wir nichts mehr von Ihnen hören, bekommen Sie Ihr persönliches Exemplar jeden Monat druckfrisch in den Briefkasten. Und das sogar fast 15 Prozent günstiger als am Kiosk.



Coupon ausfüllen und einsenden an:  
Abo-Service CSJ  
Postfach 14 02 20  
80452 München  
oder faxen an: 089/20 02 81 22  
E-mail: future@csj.de  
Am schnellsten geht's per Telefon:  
089/20 95 91 38

**T3 TECHLIFE**  
DIE GANZE WELT DER HITECH

future  
© 2001 CSJ. Alle Rechte vorbehalten. Die Wiederverbreitung ist ohne schriftliche Genehmigung der CSJ. Die Wiederverbreitung ist ohne schriftliche Genehmigung der CSJ. Die Wiederverbreitung ist ohne schriftliche Genehmigung der CSJ.

**Ja,** ich möchte 1 Gratisheft testen. Wenn Sie innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich T3 jeden Monat per Post frei Haus - mit ca. 15% Preisvorteil - für nur DM 4,25 statt DM 5,00 pro Heft (Jahresaboppreis DM 51,00; Studentenabo DM 43,20). Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Bitte teilen Sie mir Ihre Adresse mit, damit ich Sie von der CSJ aus kontaktieren kann. Ich erlaube Ihnen, meine Adresse zu ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben. **Widerrufsrecht:** Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei T3, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift:

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen)

CPPT2



Strategiespiel für Fortgeschrittene und Experten

# SPACE EMPIRES 4

ENTWICKLER: Malfador Machinations VERTRIEB: Shrapnel Games TESTVERSION: Verkaufsversion 1.02 SPRACHE: Englisch MULTIPLAYER: bis 20, Hotseat INTERNET: www.malfador.com HARDWARE: MINIMUM: Pentium/90, 32 MByte RAM HARDWARE: OPTIMUM: Pentium/166, 64 MByte RAM

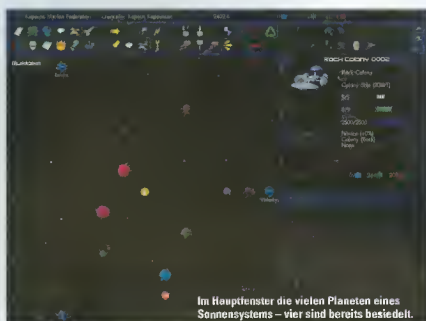
**Alle Strategien aus der klassischen Nullgrafik-Wargamer-Ecke dürfen ein Fass aufmachen, denn der Weltraum wird mal wieder in all seiner Ödnis erobert!**

Natürlich bezieht sich die anstößige Ödnis-Vokabel genotypisch nur auf Präsentation und Handhabung – die Spieltiefe an sich ist hier selbst dann noch gewaltig, wenn man in Betracht zieht, dass viele Kniffeleien, Experimente und Lernfrustrationen nur der auspeitschungswürdigen Dokumentation geschuldet sind...

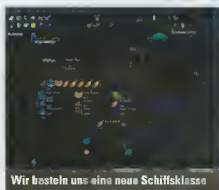
»Space Empires 4« steht in der Tradition von Titeln wie »Spaceward Ho!«, »Ascendancy« oder »Master of Orion«. Vor allem aber fällt die Verwandtschaft mit »Stars!« ins Auge – und da sowohl Empires Genrebeitrag als auch Shrapnel's Space Empires auf eine beeindruckende Vergangenheit zurückblicken können, wage ich keine Spekulationen zu der Frage, wer da von wem abgeschaut hat.

Wie auch immer: Ihnen kommt also als Boss eines neugegründeten Sternenimperiums die schwierige Aufgabe zu, den Weltraum zu ihrem Hinterhof zu machen. In diesem Sinne stehen Ihnen je nach Größe der Galaxis bis zu 100 Sonnensysteme zu Verfügung, die wiederum jeweils an die 15 Planeten beheimaten können – und manche von denen haben sogar noch Monde. Die Verkehrsverbindungen zwischen den Sonnen sind dabei keineswegs beliebig, denn in der Art von »Ascendancy« springen Sie auf festgelegten Routen von Stern zu Stern, mit den entsprechenden Folgen für die Strategie.

Rundenweise geht das Geschehen voran. Forschungsbaum, Raumschiff-Flotten und die Möglichkeiten Ihres Imperiums neh-



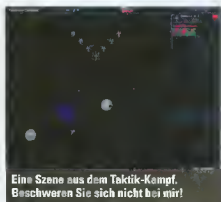
Im Hauptfenster die vielen Planeten eines Sonnensystems – vier sind bereits besiedelt.



Wir basteln uns eine neue Schiffsklasse

## FAKTEN

- Bis zu 20 Spieler in beliebig Mensch/Rechner-Kombination.
- 1500 Planeten und mehr auf einer Karte
- Je nach Wunsch taktischer oder strategischer Kampf



Eine Szene aus dem Taktik-Kampf. Beschweren Sie sich nicht bei mir!

men dabei titanische Ausmaße an. Gut, dass viele Aufgaben des Mikromanagements an so genannte Minister übertragbar sind.

Da das Spiel von etwa 50 Millionen Icons und Menüs überflutet wird, kriegt man trotzdem die Steuer-Krise, woran all die Handbücher, Online-Anleitungen und Tutorials (lückenhaft und höchstens

mäßig die einen wie die anderen) nicht gerade wenig beteiligt sind. Tja, und über Grafik wie Sound verlieren wir hier ohnehin besser kein Wort. Insgesamt darf also getrost vermutet werden, dass die kommende Neuauflage von »Stars! Supernova Genesis« in diesem Duell um einige Raketenlängen in Führung gehen wird. (jn)



## JOE NETTELBECK

Zefix, warum gibt es immer nur die Alternative entweder/oder? Entweder ein Titel mit toller Präsentation, aber ohne Spiel – oder endlose Spilitiefe, aber derart grauig, dass man am liebsten »Jehoval! Jehoval!« rufen möchte, um möglichst schnell gesteinigt zu werden! Sie ahnen es schon – Space Empires 4 gehört in die zweite Kategorie. Und trotz schier unauslotbarer Tiefe kann man es eigentlich mit gutem Gewissen niemandem empfehlen. Obwohl das natürlich auch nicht stimmt; es gibt schon die Hardcore-

Wargamer, die noch im schäbigsten Lehmklumpen die unverfälschte Schönheit der reinen Strategie erblicken. Aber ganz ehrlich und nur mal so unter uns: Da nehme ich doch lieber ein Kinley...

»Heiliger Strohsack – bin ich in ein Zeitloch gefallen?«

## WERTUNG SPACE EMPIRES 4

▲ PRO	GRAFIK:	10
■ O-TITELN OHNE ENDE	SOUND:	10
▼ CONTRA	EINSTIEG:	40
■ GRAFIK? WELCHE GRAFIK?	KOMPLEXITÄT:	90
■ STEUERUNG? WELCHE STEUERUNG?	STEUERUNG:	50
■ ANLEITUNG? WELCHE ANLEITUNG?	MULTIPLAYER:	50

PCPLAYER  
SPIELSPASS

47

Action-Adventure für Fortgeschrittene

# HELLBOY DOGS OF THE NIGHT

ENTWICKLER: Cryo VERTRIEB: Cryo TESTVERSION: Beta vom Dezember 2000 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: - INTERNET: www.hellboy-game.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/300, 32 MByte RAM, Direct3D-kompatible Grafikkarte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/400, 64 MByte RAM, Gamepad

**In die Gefilde der Action-Adventures hat es schon so manch schrägen Vogel verschlagen. Aber ein aus der Hölle entsprungener und für das Gute eintretender Dämon, das dürfte neu sein.**

**S**ie mögen hoffentlich abgedrehte Underground-Comics wie »Schwermetall«, »Durnham Red« oder gar »Sinister Dexter«. Denn für zart besaitete Gemüter dürfte die Hintergrundgeschichte dieses, auf einem amerikanischen Comicmagazin basierenden Horrorwerks reichlich bizarr klingen.

Im Intro jedenfalls erfahren Sie, dass Sie der »Hellboy« sind. Ein aus der Hölle entsprungener, teufelschwänziger Dämon mit leichtem Wefehler: Er will immer nur das eine, nämlich das Gute. Blöd nur, dass er einen Zwillingbruder hat, und der ist so abgrundtief böse, wie man sich einen Dämon eben so vorstellt. Sicherlich steckt der Bursche auch hinter den Vorkommnissen in einer tschechischen Irrenanstalt. Die wird von den »Dogs of the Night«

belagert, einer Bande Dämonen, die gerade damit begonnen hat, das gesamte Universum zu zerstören.

## Im Auftrag des Herrn

Also marschieren Sie auf der Suche nach einer Freundin - durch entsetzlich dunkle 3D-Kerker, Außenwelten und Gebäude. Dabei nehmen Sie wilde, automatische Kamera-schwenks und ständige Nachladezeiten beim Einspeisen neuer Geländebeschnitte möglichst tapfer hin. Ab und an taucht mal ein Dämon (Untoter, Hund, Höllenvogel, Riesenkreatur ...) auf, den Sie idealerweise mit Ihrer gepanzerten rechten Faust

zur ewigen Ruhe betten. Gegen Ihre Pistole sind nämlich viele Kreaturen immun und davon mal abgesehen, leiden Sie auch noch an chronischem Munitionsmangel. Verletzungen kurieren Sie mit Heilkräften und übermächtigen Gegnern entkommen Sie per Sprint. Komischerweise sind sowohl Medipacks als auch Monster eher Mangelware. Aber immerhin bekommen Ihre grauen Zellen ein bisschen Arbeit, etwa wenn Sie Türen aufhebeln, Abgründe überwinden oder die Insassen des Irrenhauses kurieren. (md)

## MIKE MIGNOLA



... heißt der Schöpfer der 1994 entstandenen US-Comic-Serie »Hellboy«. Auch bei den Dialogen, Szenarien und Handlungen dieses Spiels half Mike mit.



## MANFRED DUY

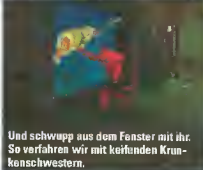
Ich bin wohl zu verwöhnt. Oder warum mag ich mich hier genauso wenig wie bei der artverwandten »Mumie« (PC Player 1/2000) damit abfinden, nur an wenigen Stellen speichern zu dürfen? Mit Konsolenjüngern kann man so etwas machen, und für die identische Playstation-Version geht das ja auch in Ordnung. PC-Spieler sind da aber anspruchsvoller. So wirken die grobschlichtig polygonisierten Figuren sperrig und das Gleiches lässt sich auch über die unständliche Steuerung sagen. Und warum trotz der schlichten 3D-Optik ständig nervige Nachladezei-

ten auftreten, würde ich auch gerne wissen. Überhaupt ermangelt es insgesamt an Spielfluss, zumal die Action deutlich zu kurz kommt: Nur alle fünf Minuten ein paar Faustschläge austauschen, dazwischen ziellos herumirren und ziemlich lahme Rätsel lösen - keine Frage, die herrlich wilde Story hätte weitaus Besseres verdient.

**»Die wilde Story hätte Besseres verdient.«**

## FAKTEN

- Basiert auf der gleichnamigen Comic-Serie
- Keine Savepunkts, dafür Speicherpunkte
- Zwischensequenzen
- Automatische Kameraschwenks
- Steuerung via Tastatur oder Gamepad
- Leichte Rätselaufgaben
- Kämpfe gegen dämonisches Viehzeug
- Hauthaare: Die gepanzerte Faust des Helden
- Haarstaubende Horror-Story



Und schwupp aus dem Fenster mit ihr. So verfahren wir mit kiefrenden Krumkenschwestern.



Diesem monströsen Dämon begegnen Sie Gott sei Dank nur in einer der vielen Zwischensequenzen.

## WERTUNG HELLBOY DOGS OF THE NIGHT

PRO	GRAFIK:	90
»SCHRÄGE THASH-STORY«	SOUND:	60
CONTRA	EINSTIEG:	60
GRÖßBLUTIGE GRAFIK	KOMPLEXITÄT:	50
»MIESE SPEICHER-FUNKTION«	STEUERUNG:	60
»VIEL LEER-LAUF«	MULTIPLAYER:	-

PCPLAYER SPIELSPASS

53

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

# ADLERTAG

## DIE LUFTSCHLACHT UM ENGLAND



So nah kommen Sie Ihren Gegnern selten: Hier klopfen Sie an einer Hurricane.

ENTWICKLER: Rowan Software VERTRIEB: Empire Interactive TESTVERSION: Beta vom Dezember SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorbereitung)  
MULTIPLAYER: - INTERNET: bis 8 (Netzwerk, Internet) HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/266, 32 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte HARDWARE,  
STANDARD: Pentium II/600, 128 MByte RAM, 32-MByte-Grafikkarte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/333, 256 MByte RAM, 64-MByte-Grafikkarte

**1940 hatten die Briten ihre liebe Mühe, die Deutschen von ihrer Heimat fernzuhalten – und Sie fliegen ganz vorne mit.**

**N**ach der 2. Weltkriege-Flugsimulations-schwemme Ende 1998 war es in diesem Bereich eher ruhig. Nun nahm sich Rowan Software der Luftschlacht um England an und verbesserte einige Fehler aus »Mig Alley«.

Auf deutscher oder englischer Seite versuchen Sie, die Kampfsituation über dem Ärmelkanal für sich zu verbessern. Vier unterschiedliche Zeitabschnitte stehen dabei zur Wahl. Fliegen Sie in den Einzelsätzen nur einige wenige Aufträge, kümmern Sie sich im Kampagnen-Modus um Einsatzplanung, Nachschub und Staffeleinteilung.

### Den Wind in den Haaren

In den Abfangjägern Hurricane, Spitfire und Me-109 sowie der Ju-87 oder Me-110 übernehmen Sie das Steuer, dazu können Sie in drei deutschen Bombern den KI-Bord-schützen ersetzen. Im Planungs-Modus springen Sie beliebig in die Cockpits der einzelnen Flieger, im Einsatz können Sie allerdings nicht

mehr die Maschinen wechseln: Sie müssen erst rausgehen und dann wieder eine Rotte aussuchen. Generell hätten die Menüs logischer gestaltet werden können, und auch während des Fluges fragen Sie sich oft, wo ist denn jetzt das Ziel?

Der »Elite«-ähnliche Radarschirm zeigt, wo

die eigenen und gegnerischen Maschinen sind, aber teils fliegen dort so viele Gefechtsteilnehmer herum, dass auch die Anzeige am Bildschirmrand nicht mehr ausreicht – die teilt ebenfalls in gut und böse ein. 1200 fliegende Särge sollen

gleichzeitig möglich sein; wir haben sicherlich ziemlich deutlich mehr als hundert gezählt.

Kein Spiel jedenfalls für Anfänger, da allein schon die Steuerung der Flieger eine Herausforderung ist. (mash)

Ziel erreicht – Bombe los! Mehrere Gruppen von Ju-88 greifen ein Küstenziel an. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)

### FAKTEN

- 10 Trainingsmissionen
- 18 Einzeleinsätze
- Jeweils 4 Kampagnen für beide Seiten
- Szenario der Luftschlacht um England
- 5 steuerbare Maschinen
- 3 Bomber mit ihnen als Berschützen
- Riesige Massenschlachten
- Force-Feedback-Unterstützung



### MARTIN SCHNELLE

Mein Wankelmüt wurde hier auf eine harte Probe gestellt. Doch Luftkämpfe mit mehreren Gruppen Fliegern – also Hunderten von Maschinen – sind sehr beeindruckend. Dazu dürfen Sie selbst entscheiden, welche Angriffsziele Sie für wichtig halten. Indes, der Planungsteil erfordert einige Einarbeitung. Und überhaupt – welcher von den kleinen Fliegendreck-Punkten ist denn jetzt der Gegner? Eine Bezeichnung wäre da nicht schlecht gewesen. Dazu kommt ein

Hardware-Hunger, der seinesgleichen sucht. Trotzdem finden Sie eine Menge Detailverbesserungen: Möchten Sie Mig Alley, werden Sie Adlertag lieben.

**»Hardware-Hunger der seinesgleichen sucht.«**

### WERTUNG ADLERTAG

▲ PRO	GRAFIK:	70
• EINE LUFTSCHLACHTEN	SOUND:	30
• STRATEGIETEIL	EINSTIEG:	40
▼ CONTRA	KOMPLEXITÄT:	80
• TEILS UNBERSICHTLICH	STEUERUNG:	80
• RESIGE HARDWARE-ANFORDERUNGEN	MULTIPLAYER:	80

**PCPLAYER**  
SPIELSPASS  
**77**



Die Menüstruktur des Kommandanten-Teils der Kampagne ist unübersichtlich.



Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

ENTWICKLER: Z Axis VERTRIEB: Acclaim TESTVERSION: US-Importversion SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) MULTIPLAYER: –  
INTERNET: www.acclaimmxsports.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium 200, 32 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte HARDWARE, OPTIMUM:  
Pentium IV/400, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte

**Ein El Dorado für Radfahrer: Stützräder bleiben zuhause, BMX-Profis regieren über Stunt-Parcours und Schwerkraft-Gesetze.**

**D**en meisten Leuten genügt es, sich mit ihrem Fahrrad von Punkt A nach Punkt B zu bewegen. Doch daneben gibt es noch die Dave Mirras dieser Welt, die auf BMX-Bikes Tricks ausführen, deren Anblick jeden ehrbaren Krankenkassen-Tarif in die Höhe treibt.

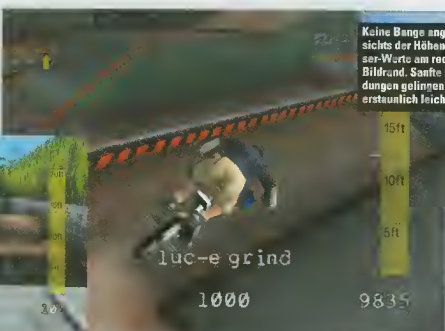
Die Kunst, radfahren-derweise künstlerische Glanzleistungen zu vollbringen, lässt sich erstaunlich gut simulieren. Wozu gibt es eine Extremsport-Referenz in Form von Tony Hawk's Pro Skater 2e, bei der man alle möglichen Ideen abucken kann? In Acclams Beitrag »Dave Mirra Freestyle BMX« satten Sie geländetaugliche Drahtesel, um in zwölf Levels Kunststückchen zu absolvieren.

## Ja, mir san mit'm Radl da

Zu Beginn des Karriere-Modus stehen zehn unterschiedlich talentierte Spielfiguren zur Wahl, aber Sie müssen sich mit einem Rad und einem Kurs begnügen. Der Biker lümmelt sich dafür aber entspannt und gelassen auf seiner Maschine, ein schöner Anblick. Den Zugriff auf besseres Equipment und neue Strecken verdient man durch Absolvierung der Missionsziele. Innerhalb eines Zeitlimits sammeln Sie eine bestimmte Punktzahl durch Ausführung von Tricks und erfüllen kleine Zusatzaufgaben. Hier gibt es weniger »Was soll ich wo machen?«-Irritationen als bei Tony Hawk. Unübersehbares Flackern kennzeichnet die Ecken und Enden, die Sie zum Erreichen der nächsten Stufe befahren müssen. In späteren Levels bewerten Preisrichter Ihre Leistungen im



Mit einem beherzten Satz über den fahrenden Güterzug erreichen wir einen versteckten Bereich der ersten Spielwelt.



Keine Bange angesichts der Höhenmesser-Werte am rechten Bildrand. Sanfte Landungen gelingen erstaunlich leicht.

Vergleich zu Computerfahren.

Auch in punkto Steuerung ist die Lernkurve weniger steil als bei gängigen Skateboard-Spielen. Sie bedienen vier Feuerknöpfe in Verbindung mit den Richtungstasten, um Sprünge, Grinds und Trickkombis zu meistern. Gestampelt wird automatisch. Sie können das Tempo verschärfen, bremsen oder zum völligen

Stillstand kommen. Das gutmütige Fahrverhalten und relativ leicht auszuführende Tricks beschleunigen rasche Erfolgsergebnisse. Der fortgeschrittene BMX-Reiter erfreut sich an Freestyle-Kombinationen, bei denen sich beliebige Manöver zu völlig neuen Tricks mischen lassen. Die lauwarmen Geräuscheffekte werden erfolgreich vom deftigen Soundtrack (unter anderem mit Deftones und Cypress Hill) zugehüllt. (hl)



## HEINRICH LENHARDT

Tony Hawk hat mehr Tiefgang und abwechslungsreichere Level. Aber für Extremsport-Einsteiger ist Dave Mirra eine attraktive Alternative. Der BMX-Simulator ist wesentlich gnädiger als die Skateboard-Konkurrenz. Seine Stärken: klare Spielziele, gutes Tempogefühl und hübsche Manöver gelingen mit relativ wenig Aufwand. Leider zerrt der Fluch der Konsolen-Übersetzung die Grafik ins Mittelmäß und über die Langzeit-Motivation kann man streiten – hier triumphiert Tony Hawk dank

Park-Editor und enormer Geheimnisdichte. Aber als flotter BMX-Vertreter, der mit Erfolgserlebnissen und kleinen Belohnungen nicht geizt, ist Dave Mirra eine willkommene Bereicherung.

»Klare Spielziele, gutes Tempogefühl.«

## WERTUNG DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

PRO	GRAFIK:	60
WENIG EINSTIEG	SOUND:	60
NETTES BMX-HOLPER-FEELING	EINSTIEG:	70
CONTRA	KOMPLEXITÄT:	50
UNAUFREGENDE TECHNIK	STEUERUNG:	70
WENIG STRECKUNG	MULTIPLAYER:	

PCPLAYER  
SPIELSPASS

69

»Die Steuerungs-Lernkurve ist weniger steil.«

## FAKTEN

- 12 Strecken
- 10 Spielfiguren
- Strampeln, springen und grinden
- Tricks kreativ kombinieren

## ECHT LASSIG. ALTER!



Die Animationen der Spielfiguren entschädigen etwas für die statische Hintergrundgrafik.

## Adventure für Fortgeschrittene

## GENESIS

ENTWICKLER: Multimedia VERTRIEB: Multimedia TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: INTERNET: www.game-genesis.de HARDWARE: Minimum: Pentium/200, 16 MByte RAM OPTIMUM: Pentium II/300, 32 MByte RAM



Unterwegs zu wissenschaftlichem Beistand.

**W**ie der Zufall so spielt: Ein kleineres Erdbeben in Mexiko legt ein merkwürdiges Artefakt frei. In der Rolle des Archäologen Curtis Mulligan dürfen Sie dem Rätsel auf den Pelz rücken.

Natürlich erweist es sich als universal-monumentales Geheimnis und so weiter, und so fort.

Na schön, warum auch nicht? In der Art von »Myst« laufen Sie nunmehr durch die Bilder (Vierteldrehungen sind an manchen Stellen per Klick möglich, gelegentlich kann eine bestimmte Szenerie auch näher betrachtet

werden) und dürfen ab und zu sogar ein Objekt aufnehmen oder anwenden. Wobei es freilich keine erkennbaren Hotspots gibt, weshalb die Anwender hier schon mal in stumpfsinniges Abklippen des ganzen Bildschirms ausartet.

Auch sonst beweisen die Autoren gleich zu Anfang eine seltsame Auffassung von Rätseln: Stellen Sie sich vor, Sie kämen auf der Suche nach wissenschaftlicher Beratung in ein Berliner Institut und müssten dort erst mal mathematische Puzzles lösen, bevor man Sie tiefer ins Gebäude lässt. Ne, also wirklich nicht!

Was den technisch-handwerklichen Part angeht, so merkt man dem Spiel seinen amateurhaften Charakter ebenfalls elzu deutlich an: Die Perspektiven der Grafiken stimmen manchmal vorn und hinten

nicht, die Objekte im Inventar hätten vielleicht für eine erste Experimentalversion getaugt, und die Sprachausgabe ist allenfalls ein Quell unfreiwilliger Erheiterung. Insgesamt betrachtet scheint die Hintergrundmusik noch das Erfreulichste an Genesis zu sein. Die geforderten 40 Mark wären mir jedenfalls zu schade ... (jn)

WERTUNG SPIELSPASS  
GENESIS  
PCPLAYER 21



## JOE NETTELBECK

Genesis ist mehr oder weniger das Privatvergnügen von zwei Herren, die mal ein Computerspiel programmieren wollten – und mit Verlaub, man merkt's. Die Zeiten, in denen sich auf diese Weise Softwaregeschichte schreiben ließ, sind halt seit längerem vorbei. Zudem: Die Story mag ja als Idee noch ganz nett sein, aber anno 2001 gehört schon eine

»Als Freeware wär's okay.«

Menge Selbstvertrauen dazu, einen »Myst«-Klon herauszubringen, der selbst zu Myst-Zeiten nur eine Daumen-runter-Wertung bekommen hätte. Ganz besonders dann, wenn es doch bereits Ende der 80er etwa bei den Amiga-Titeln »Holiday Makers« und »Stadt der Löwen« schöne Grafiken gab ...

## Action-Adventure für Fortgeschrittene

## GROUCH

ENTWICKLER: Revistronic VERTRIEB: Dynamic Multimedia TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Spanisch (deutsche Version in Vorbereitung) MULTIPLAYER: INTERNET: www.revistronic.com/HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/200, 64 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/300, 64 MByte RAM



Autsch, das tat weh. Selbst der Verlust eines Arms kann diesen Ort nicht stoppen.

**S**etzen Sie sich manchmal nur vor die Mauer, um Ihren Urinstinkten freien Lauf zu lassen? Dann empfehlen wir Ihnen zwecks Triebabfuhr das durchaus ulkig-brachiale »Grouch«.

Denn intelligente Rätselaufgaben sind hier Mangelware, stattdessen beherrschen wüste Keilereien die comicartige 3D-Szenerie.

Begleitet von atmosphärisch blubbernden Urwald-Klängen springen und rennen Sie als schwerbewehrter Muskelprotz durch eine martialische Urzeitwelt. In insgesamt acht Kapiteln sucht der Titelheld Grouch bei jedem nur erdenklichen Wetter nach seiner entführten Freundin. Hinter vielen Ecken lauert der Tod in Gestalt von Abgründen, wackeligen Plattformen und Feuerstellen. Vor allem aber erweisen Sie sich der wilden Attacken äußerst kampfstarker Gegner. Die fighten buchstäblich bis zum Umfallen und sogar darüber hinaus.

Denn selbst wenn der Feind arm- und beinempulst am Boden entlangkriecht, kann er noch zum todbringenden Biss ansetzen. Lange überleben werden Sie daher nur, wenn Sie die sehr komplizierte Bedienung mit all ihren Sonderbefehlen im Schlaf beherrschen. Der ideale Angriff sieht so aus: Sie pressen vor, landen einen schnellen Hieb und tänzeln dann sofort wieder weg, bevor der mit Knüppeln, Schwertern, Fackeln und Wurfgeschossen anrückende Gegner zurückschlägt. Sehr geschickte Tastatur-Virtuosen können auch per Seitwärts-Rolle ausweichen,

Combo-Schläge an den Mann bringen oder einfach all diesen Rittern, Orks, Skeletten und dickfleischigen Urwald-Mamas flinken Fußes davonsprinten. (md)

So ein niedliches Hackebeulen.

WERTUNG SPIELSPASS  
GROUCH  
PCPLAYER 64



## MANFRED DUY

Weck das Urter in Dir, denn bei dieser knuffig-bunten und mit herrlich treibenden Dschungelrhythmen unterlegten Urwaldhatz wird nicht lang gefackelt oder geschwätzt, sondern gehüpft, gesprungen und gekämpft, was das Zeug hält. Nur leider auch gestorben, denn die Bedienung ist mit ihren unzähligen Tastenkombinationen viel zu kompliziert für ein derart ulkiges, flottes Spiel.

Auch kennen die schwer bewaffneten Gegner von Anfang an kein Pardon, und da selbst die lächerlichsten Wasserputze eine tödliche Gefahr darstellt, dürften Genre-Einsteiger ihre fünf Bildschirmleben allzu schnell ausgehaucht haben.

# IHR WEGWEISER DURCH DEN SPIELE- DSCHUNDEL

**PCPLAYER**

- Knallharte Tests
- Brandheisse Exklusiv-Berichte
- Zwei fetzige CDs



- Sie erhalten die neue PC Player als einer der Ersten
- Jede Ausgabe kommt frei Haus
- 15% Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis

Den ausgefüllten Coupon bitte an:

**PC PLAYER**  
Aboservice CSJ  
Postfach 14 02 20  
80452 München

oder per Telefon 089-209 591 35,  
Fax 089-200 331 22 oder  
E-Mail [future@csj.de](mailto:future@csj.de)  
bestellen

## HOLEN SIE SICH 3 AUSGABEN FÜR NUR 15 MARK

Schluss mit den Testräumereien! Wir sagen Ihnen, welche Spiele Ihr hart verdientes Geld wert sind und welche besser im Sondermüll enden sollten. Testen Sie uns! Einfach den Coupon ausfüllen und der Briefträger bringt Ihnen die nächsten drei PC-Player-Ausgaben an die Tür. Also, worauf warten Sie noch?



**Widerrufsrecht:** Diese Vereinbarung

können Sie innerhalb von zehn Tagen bei PC Player, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

**Ja,** ich möchte PC PLAYER kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Aboservice von nur 15 Mark. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post ins Haus – für 100,80 Mark pro Heft nur 8,40 Mark anstatt 9,90 Mark, 12 Ausgaben pro Jahr! Damit spare ich 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gekaufte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Datum, 1. Unterschrift \_\_\_\_\_

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben.

**Widerrufsgarantie:** Die Vereinbarung kann ich innerhalb von zehn Tagen bei PC Player, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift \_\_\_\_\_

CPP12

**PCPLAYER**  
[www.pcplayer.de](http://www.pcplayer.de)

**Das Test-Magazin: klar ■ kritisch ■ kompetent**



Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

# GROMADA

**ENTWICKLER:** Gromada Inc. **VERTRIEB:** Bethesda Softworks **TEST-VERSION:** Verkaufsversion v1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** Bis 4 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.bethsoft.com **HARDWARE:** Minimum: Pentium III/300, 16 MByte RAM **HARDWARE:** DPTIMUM: Pentium III/300, 32 MByte RAM



Bombig: für 2D-Grafik schaut Gromada gar nicht so schlecht aus.

**T**ypisch: Kaum haben wir die Spiele des Jahres prämiert, fällt uns schon wieder ein vielversprechender Kandidat für den Wodka-Sonderpreis in die Hände.

Das russische Actionspielchen »Gromada« empfiehlt sich dafür mit einem bizarren Plot und dessen noch abstrusere Übersetzung ins Engli-

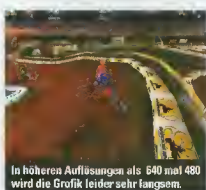
sche - Übersetzungsmaschinen lassen großen! Selbst die Grafik macht den Eindruck, als hätte man die Bitmap Brothers unter Drogen gesetzt. Der Titel wirkt auf den ersten Blick wie ein klassisch-simpler 2D-Shooter, besitzt aber auf Grund seiner etwas trägen Maussteuerung auch noch eine leicht taktische Komponente. Und spaßig ist das Ganze irgendwie schon ... Wer weiß, wenn das Spiel nicht ganz so sauschwer geworden wäre, hätten wir hier vielleicht sogar noch eine bedingte Empfehlung für totale Freaks abgeben können. (luc)

WERTUNG	SPIELSPASS
GROMADA	47
PCPLAYER	

Rennspiel für Einsteiger

# SUPERCROSS KINGS

**ENTWICKLER:** The Dawn Interactive **VERTRIEB:** Über www.freeloder.com **TESTVERSION:** Internetversion 1.4 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** 3 bis 10 (Netzwerk) **INTERNET:** www.thedawn.net, www.freeloder.com **HARDWARE:** Minimum: Pentium III/300, 32 MByte RAM, 8-MByte-3D-Karte **HARDWARE:** STANDARD: Pentium III/500, 64 MByte RAM, 16-MByte-3D-Karte **HARDWARE:** DPTIMUM: Pentium III/800, 128 MByte RAM, 32-MByte-3D-Karte



In höheren Auflösungen als 640 mal 480 wird die Grafik leider sehr langsam.

über sechs Rundkurse, die wild nach oben oder unten führen. Zur Einstimmung drehen Sie ein Einzelrennen oder versuchen sich an einer kleinen Meisterschaft. In allen wesentlichen Punkten (Fahrverhalten, Grafik, Streckenvielfalt) ist das Programm natürlich nicht so gut wie ein »Motocross Madness«, aber für ein paar schnelle Runden in der Mittagspause am Bürorechner ist es allemal gut genug. (uh)

**E**in Titel für Motocross-Fans mit knappen Budget: »Supercross Kings« wird ausschließlich über die Internetseite [www.freeloder.com](http://www.freeloder.com) angeboten.

Das besondere: Der Download ist praktisch kostenlos. Sie fahren so schnell es geht

WERTUNG	SPIELSPASS
SUPERCROSS KINGS	45
PCPLAYER	

Sportspiel für Einsteiger

# RTL SKISPRINGEN: HERAUSFORDERUNG 2001

**ENTWICKLER:** VCC Entertainment **VERTRIEB:** RTL Playtainment **TEST-VERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - **INTERNET:** [www.rtl.de](http://www.rtl.de) **HARDWARE:** Minimum: Pentium II/266, 32 MByte RAM **HARDWARE:** DPTIMUM: Pentium III/400, 64 MByte RAM

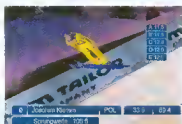


Während Ihr Skifahrer in der Luft ist, müssen Sie mit der Maus die Balance halten. (Alli) Bilder: Dierck/3D, 640x480

**K**aum fällt der erste Schnee sieht man auf allen Sportkanälen wagemutige Skispringer, die für Ruhm und Reichtum ihren Hals riskieren.

Auf 20 verschiedenen Sprungschanzen dürfen Sie Ihre Fähigkeiten messen. Sie beginnen wahlweise mit dem Karriere-Modus oder springen einfach nur aus Spaß an der Freude. Vor dem Start müssen Sie sich innerhalb von wenigen Sekunden ein günstiges Windverhältnis aussuchen. Danach halten Sie während der Abfahrt und des Sprungs mit der Maus die Balance Ihres Akteurs, so dass dieser möglichst lange in der Luft bleibt und anschließend sicher landet. Spielen Sie einen Wettbewerb

im Karriere-Modus, treten nach ihrem Sprung noch etwa 15 weitere Konkurrenten an. Wenn Sie sich wacker schlagen und zu den besten Ihrer Klasse gehören, gibt es ein ordentliches Preisgeld. Mit dem kaufen Sie sich in einer kleinen Shopping-Tour neue, bessere Ausrüstung und machen sich auf den Weg zum nächsten Austragungsort. Optisch sind die Sprungmeisterschaften gar nicht mal so übel garten. Der Spielablauf ist jedoch immer der gleiche und wird sehr schnell langweilig. (dk)



In den Wiederholungen sehen Sie Ihren Schützling oder seine Mitstreiter in der Fernsehperspektive.

WERTUNG	SPIELSPASS
RTL SKISPRINGEN	55
PCPLAYER	



## DAMIAN KNAUS

Ein bisschen Achtung habe ich ja schon vor diesen wagemutigen Luftakrobaten. Immerhin riskieren die bei jedem Sprung Kopf und Kragen. Sie riskieren höchstens den Verlust von ein paar Mark, wenn Sie sich die Computerauswertung dieses gefährlichen Sports zulegen. Der virtuelle Wettkampf macht zwar in den ersten Minuten Spaß, doch spätestens nach dem fünften Sprung werden Sie sich anderen Dingen widmen.

**»Jede Schlittenfahrt ist spannender.«**

abzuwarten oder selbst nur Ihre Leistungen zu vergleichen. Skispringen in allen Ehren, aber jede reelle Schlittenfahrt auf dem niedrigsten Idiotenhügel ist spannender.

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# KAO: THE KANGAROO

ENTWICKLER: X-Ray VERTRIEB: Virgin Interactive TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Englisch (deutsche Anleitung) MULTIPLAYER: –  
INTERNET: www.kao-kangaroo.com, www.vid.de HARDWARE: MINIMUM: Pentium/233, 32 MByte RAM, 4 MByte-Grafikkarte HARDWARE:  
OPTIMUM: Pentium II/300, 32 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte

**Ein Känguru für den kleinen Spiele-Appetit zwischendurch: relativ bekömmlich, etwas weich im Mund, aber kein übler Nachgeschmack.**

**W**as war das für ein Leben im lieblichen Australien. Den ganzen Tag schlief das Känguru Kao auf der grünen Steppe oder haschte nach Schmetterlingen. Wunder-schön.



Obwohl dieser Lederbär (ein Obermaß) zur Umarmung ansetzt, hat er keine zärtlichen Absichten.

Doch damit hatte es ein Ende, als ein geheimnisvoller Jäger zufällig des Weges kam, Kao in einem Käfig sperrte und weit wegbrachte. Zum Glück konnte es entkommen. Doch der Weg zurück nach Australien ist lang, sehr lang.

## Rührend und ergreifend

So viel zur tiefgründigen Hintergrundgeschichte. Worum es in diesem Spiel geht, ist ebenso schnell erklärt. Sie steuern Ihr Känguru durch grafisch mal schlichte, mal putzige Level und versuchen, den Ausgang zu finden. Dabei ist es angebracht, die kleinen, goldenen Münzen aufzusammeln, die überall herumliegen, denn für je 100 Taler gibt es ein Bonusleben. Und das war es im Grunde auch schon.

**»Grafisch mal schlicht, mal putzig.«**

Nettürlich sind die Level nicht ganz unbelebt. Mal stellt sich Ihnen ein grimmiger Eskimo in den Weg, mal eine violette Blase mit großem Maul. Aber für solche Fälle ist Kao mit zwei Boxhandschuhen und einem stattlichen Schwanz ausgerüstet. Gelegentlich sammeln Sie auch Extras auf,

wie einen Eiswürfel, der alle Gegner einfriert oder einen Turbo, mit dem Sie schneller davonhüpfen. Auf dem paar Level stehen Zwischengegner bereit, zweifelsohne alle im Sold des Jägers, die Kao um ein Vielfaches überragen. Um diese zu besiegen und der geliebten Heimat näher zu kommen, muss sich das Känguru etwas Besonderes ausdenken, denn rohe Kraft hilft dann nicht weiter. Der Lederbär zum Beispiel kann nur



Feuerstrahlen aus der Wand? Unglaublich, wo sich Kao mal wieder heruntreibt.

besiegt werden, indem er unter einen schweren Amboss gelockt wird, was genaues Timing verlangt. Manche mögen so was, und das Outfit des Bären könnte einen auf die falsche Fährte führen, aber seien Sie sicher, dieser Bär hier verträgt es nicht. Gelegentliche Perspektivwechsel, fünf Spezialfahrzeuge und etliche Fallen oder Abgründe, über die Kao drüberhüpfen muss, bringen zusätzliche Abwechslung. (uh)



## UDO HOFFMANN

Wem soll man so ein Spiel empfehlen? Känguru-Liebhabern? Rayman-Fans, die das Ubi-Soft-Spiel auswendig kennen? Ja, das könnte angehen. Eine Pleite ist Kao sicher nicht. Viele Bonusfahrzeuge, gigantische Felsbrocken, die einen zermalmen wollen und dergleichen Nettigkeiten mehr, es gibt schlechtere Hüpfspiele.

Mit »Rayman 2« oder einem »Gift« kann Kao aber auf keinen Fall mithalten, da kann es noch so niedlich mit den Augenlidern klimpern. Zu brav ist die Ausführung, keinen Joke oder Gimmick gibt es, den unsereins nicht schon gesehen hätte. Aber Hüpf-Fans auf Entzug werden es mögen. Oder sich eine Konsole kaufen.

**»Für Känguru-Liebhaber.«**

## WERTUNG KAO: THE KANGAROO

### PRO

- LEISTUNG HAUPTFIGUR
- RELATIV ABWECHSLUNG REICH

### CONTRA

- ETWAS SCHLICHT
- NERVIGE HINTERGRUND-MUSIK

### GRAFIK:

SOUND:

EINSTIEG:

KOMPLEXITÄT:

STEUERUNG:

MULTIPLAYER:

PC PLAYER  
SPIELSPASS

60

## RAYMAN LÄSST GRÜßEN

Rutschbahn ins Nichts: Wer Rayman 2 kennt, hat dieses Spielelement (mit wesentlich besserer Grafik) schon einmal gesehen

## FAKTEN

- »Rayman 2«-Klon
- 5 Welten mit .
- .25 zum Teil sehr kurzen Leveln
- 5 Spezial-Level mit gefährlichen Gegnern
- 21 geheime Bonus-Level
- 8 Bonusgegenstände
- 3 Schwierigkeitsgrade

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

# STAR TREK: STARFLEET COMMAND 2 – EMPIRES AT WAR

ENTWICKLER: Taldren VERTRIEB: Virgin Interactive TESTVERSION: Beta vom Dezember 2000 SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) MULTI-PLAYER: bis 6 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.interplay.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/350, 64 MByte RAM, 3D-Karte HARDWARE, STANDARD: Pentium III/450, 128 MByte RAM, 3D-Karte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/600, 128 MByte RAM, 3D-Karte

**Star Trek und kein Ende: Der zweite Anlauf von »Starfleet Command« verspricht detaillierte Raumgefechte und ungewöhnliche Kampagnen.**



Gemeinsam geht es besser. Mit drei Raumschiffen attackieren Sie die Gagner.

## FAKTEN

- Zwei Kampagnentypen
- Zwölf dynamische Kampagnen
- Rund 100 Missionen
- Tutorial
- Acht Rassen
- Drei Schwierigkeitsstufen
- 3D-Darstellung
- Fast 1000 Schiffstypen
- Umfangreicher Mehrspieler-Modus

**T**rotz derzeit auslaufender Fernseh-Serien rund ums Enterprise-Universum ist der Scheitelpunkt der »Star Trek«-Spielewelt wohl noch nicht erreicht. Diesen Monat wurde der Nachfolger zu dem über einem Jahr alten Strategietitel in die Redaktion geschwemmt.

Auf den ersten Blick hat sich wenig geändert: Die dreidimensionale Grafik wirkt trotz ansehnlicher Spezialeffekte fast so hausbacken-zweckmäßig wie ehedem. Immerhin verirrt sich der Spieler seltener als bei vielen anderen 3D-Strategiespielen, doch liegt dies am recht überschaubaren Kampfablauf mit wenigen Einheiten. Auch die Bedienung stürzt Neulinge wie gehabt in Verwirrung: Das Tutorial ist nicht

gerade einsteigerfreundlich gestaltet, die zahlreichen Funktionen wirken im ersten Moment einschüchternd und die Symbole kryptisch. Erst auf den zweiten Blick offenbart diese Perle der Weltraum-Strategie ihre wahren Qualitäten.

## Jenseits von Captain Kirk

Grundlage der beiden »Starfleet Command«-Titel sind die in Amerika beliebten »Starfleet Battles«-Brettspiele. Das recht authentische, rundenweise Kampfsystem wurde jedoch kräftig modifiziert und für einen Echtzeit-Ablauf umgesetzt. Dabei ist die Komplexität des Vorbilds erhalten geblieben. Während der Gefechte steuern Sie bis zu drei

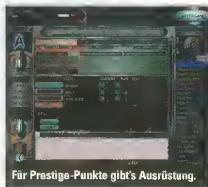


Welcher Schiffstyp darf's denn sein?

Raumschiffe durch einen Weltraum, der erstaunlicherweise flach wie eine Flunder ist. Macht nichts, schon nach kurzer Spieldauer lästern nur noch verbohnte Realitäts-Fanatiker über diese die Spielbarkeit verbessernde Unstimmigkeit.

Im Vergleich zum Vorgänger laufen die Kämpfe jetzt spürbar langsamer und taktikbetonter ab – dadurch kommt es jedoch immer wieder zu kleinen Längen, speziell wenn gleich mehrere Gegner selbst durch Kombinationen attacken partout nicht zu knacken sind.

Der Raumschiff-Kommandant verfügt über höchst umfangreiche Befehlsmöglichkeiten. Sie legen den Alarmzustand fest, setzen den Traktorstrahl ein und haben unterschiedlichste Waffensysteme mit Status- und Schadensanzeigen im Blick. Ab sofort darf sogar die Energieverteilung verändert werden, um in Not-situationen die gerade wichtigen Systeme zu bevorzugen. Die Gegner lassen sich im Allgemeinen durch eine Kombination aus geschick-



Für Prestige-Punkte gibt's Ausrüstung.

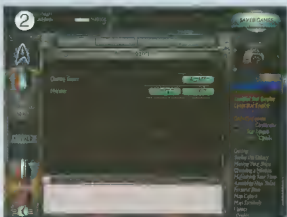
**»Die Komplexität blieb erhalten.«**



## SO SPIELT SICH STAR TREK: STAR FLEET COMMAND 2

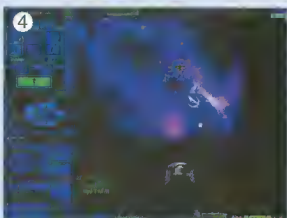
Höchst ungewöhnlich ist der Spielverlauf von »Starfleet Command 2«: Statt eines vorgegebenen Kampagnenverlaufes gibt es eine dynamische Missionsstruktur. Wir haben einen beispielhaften Missionsverlauf herausgegriffen:

Dreh- und Angelpunkt der Kampagne ist die Hexkarte. Hier können Sie die Entwicklung der militärischen Lage verfolgen. Zudem bewegen Sie Ihr Schiff von einem Sektor in den anderen.



Nach Erreichen des neuen Sektors prüfen Sie, welche Missionen angeboten werden. In diesem Fall können Sie entweder einen Konvoi begleiten oder nach einem Weltraummonster suchen.

Sie entscheiden sich in diesem Fall für die Monsterjagd. Eine gefährliche, unbekannte außerirdische Kreatur bedroht die umliegenden Sektoren und muss unbedingt aufgehalten werden.



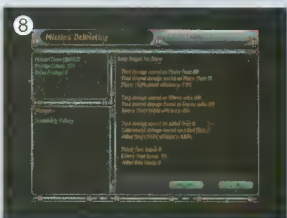
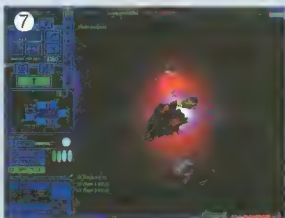
In der 3D-Ansicht sehen Sie Ihr Raumschiff von außen. Noch recht weit in der Ferne entdecken Sie das gesuchte Monster. Sie beschleunigen Ihr Raumschiff, um die Kreatur rechtzeitig abzufangen.

So langsam wird es brenzlig: Sie befehlen »Alarmstufe Rot« und versuchen, dem nahen Ungetüm auszuweichen. Das Monster ist wahrlich nicht freundlich gesinnt, die Waffen werden vorbereitet.



Ihr Raumschiff und die Kreatur umkreisen sich, um im richtigen Augenblick eine Salvo abfeuern zu können. Sie nutzen sowohl Phasor als auch Photonen-Torpedos für den Angriff.

Die Schilde Ihres Schiffes halten stand, während der Gegner langsam immer schwächer wird. Schließlich platzieren Sie den entscheidenden Treffer, eine mächtige Explosion verkündet den Sieg.



Zeit für die Nachbesprechung: Ausführlich wird vorgerechnet, wie effizient Sie vorgegangen sind. Zur Belohnung erhalten Sie 300 Prestigepunkte, mit denen Sie Ihr Schiff aufrüsten können.

# Star Trek: Starfleet Command 2 - Empires At War

## ACHT FEIN-DE SOLLT IHR SEIN

### Die Föderation:

Die Raumschiffe sind prima ausbalanciert



### Die Klingonen:

Die wenigen Schiffe sind auf Angriff ausgelegt



### Die Romulaner:

Ihre Raumer haben gute Tarnfähigkeiten



### Die Gorn:

Groß und schwerfällig wirken die Schiffe der Gorn



### Die Lyraner:

Größter Trumpf der Lyraner ist ihr Energieschild



### Die Hydraner:

Die Hydraner sind wahre Nahkampfparten



### Die Mirak:

Hauptwaffe dieser Rasse sind Raketen-systeme.



### Das Interstellare Concordium:

Die Kampfraumer sind zwar recht schwach, haben jedoch eine große Feuerkraft.



Kabumm! Ein Raumschiff verabschiedet sich mit einer hübschen Explosion.



Schick: Bei jeder Rasse ist das Interface anders gestaltet.

→ Zwei Ausweichmanöver und ein cleveren Einsatz der unterschiedlichen Bordwaffen ausschalten. Stets sollten Sie die Ladezeiten der Waffensysteme berücksichtigen sowie die Schutzschilde im Auge behalten, um Ihr Schiff bei akuter Gefährdung vom Feind wegzudrehen. Möglich sind zudem sechs unterschiedliche Formationen – insofern Sie über mehr als ein Schiff gebieten.

## Vielfalt dank Dynamik

Bis dahin wäre »Starfleet Command 2« nur eine weitere, wenngleich sehr detaillierte Weltraum-Kampfsimulation. Ein besonderer Leckerbissen wird dieses Programm jedoch erst durch die dynamische Kampagnenstruktur, denn den zwölf Solo-Kampagnen sind zwei Hintergrundgeschichten zugeordnet. Eine davon handelt von einer Invasion durch das höchst aggressive Interstellare Concordium, und Sie dürfen entscheiden, für welchen der acht Machtblöcke mit jeweils individuellen Raumschiffstypen Sie Partei ergreifen. Die andere Story dreht sich um einen Weltlauf mit dem Mirak um die Geheimnisse einer alten, verschollenen Rasse.

Zu Beginn starten Sie in der Nähe des Heimatplaneten mit einem einzelnen, recht schwachen Schiff. Auf der in Hexfelder unterteilten Übersichtskarte bewegen Sie Ihren Raumer in einen Nachbarsektor und überprüfen, welche Aufträge dort gerade angeboten werden. Die vielfältigen Missionen reichen vom Eskortieren einzelner Frachtkonvois

bis hin zum Überraschungsgangriff auf gegnerische Raumstationen. Im Laufe der Zeit und mit zunehmender Entfernung von der Heimat werden die Herausforderungen immer fieser. Da sich die Lage im gesamten Universum – auch durch Ihre Handlungen – währenddessen ständig verändert, und die anfallenden Aufträge stets abhängig von der Situation generiert werden, gleicht keine Partie der anderen.

Sie treffen auf Asteroidengürtel, Planeten, Schwarze Löcher und Weltraummonster. Solange Sie im eigenen Territorium bleiben, können Sie mit den für Siege vergebenen Prestige-Punkten Reparaturen ausführen, Ihr Schiff aufrüsten oder

neue Kampfkolosse erwerben. Später wagen Sie sich mit besserer Ausrüstung in gefährlichere neutrale Sektoren oder preschen gar in die Höhle des Löwen vor, ins gegnerische Territorium. Ihre Erfolge lassen Sie allmählich die Karriereleiter hochkriechen und nebenbei dekorative Orden abstauben.

Auch im umfangreichen Mehrspieler-Modus können Sie sich im Internet an solch einer Gesamtkampagne beteiligen, absolvieren ein kurzes Gefecht gegen Freunde oder die deutlich verbesserte Computer-KI. Schön ist auch, dass sich die optische und akustische Aufmachung je nach gewählter Rasse spürbar unterscheidet. (tw)

## »Ein Leckerbissen dank dynamischer Kampagnenstruktur.«



### THOMAS WERNER

Puh, was für ein Spiel! Obwohl die Optik seit dem ersten Teil nicht grundlegend verbessert wurde, begeistern die zahlreichen spielerischen Möglichkeiten. Die dynamische Kampagnenstruktur mitsamt der zahlreichen Missionen sorgt kräftig für Abwechslung. Leider sind die Raumbefehle mitunter etwas zäh und es kann sehr lange dauern, bis Sie einem Gegner die Luft ablassen können. Zudem werden Neulinge zunächst gerade durch die komplexen Befehls- und Kontrollmöglichkeiten verwirrt, ja sogar durchaus genervt – die Bedienung ist alles andere als intuitiv. Das Tutorial ist da weniger hilfreich als erhofft. Sind diese Hürden erst einmal genommen, so erfreuen Sie sich lange an dieser detaillierten Raumkampf-Simulation, nicht zuletzt dank des Mehrspieler-Modus.

## »Die spielerischen Möglichkeiten begeistern«

## WERTUNG START REK: STARFLEET COMMAND 2

### PRO

- ZWEIFELNEUE RASSEN
- DYNAMISCHE KAMPAGNENSTRUKTUR
- HOHE WIEDERSPIELWERT
- ZAHLE REICHE MISSIONEN
- ▼ CONTRA
- OPTISCHE DEPRIZITE
- ANFANGS VERWIRRENDE

### GRAFIK:

80

### SOUND:

80

### EINSTIEG:

60

### KOMPLEXITÄT:

90

### STEUERUNG:

60

### MULTIPLAYER:

80

PCPLAYER  
SPIELSPASS

77

Die praktische Dreisicht sorgt für einen besseren Überblick.

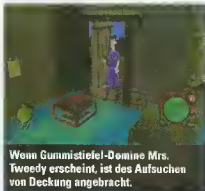
Action-Adventure für Einsteiger

# CHICKEN RUN

ENTWICKLER: Blitz Games VERTRIEB: Eidos TESTVERSION: US-Importversion SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) MULTIPLAYER: -  
INTERNET: www.eidosinteractive.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium 200, 32 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte HARDWARE, OPTIMUM:  
Pentium II/266, 64 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte

**Freiheit statt McNuggets!  
Verhelfen Sie einem  
aufgescuehten  
Hühnerhaufen in ulkigen  
Stealth-Missionen zur Flucht.**

**D**as Lied »Ich wollt' ich wär' ein Huhn« wird auf der Geflügelfarm Tweedy selten geträllert, soll das eierlegende Personal doch in Kürze als Pastetenfüllung enden. Mit List, Tücke und Todesangst plant Henne Ginger die Flucht aus dem Federvieh-Gulag.



Wenn Gummistiefel-Domine Mrs. Tweedy erscheint, ist das Aufsuchen von Deckung angebracht.

Der Animationsfilm »Chicken Run« war eine der wenigen originalen Erscheinungen des durchwachsenen Kino-Jahrgangs 2000. Die kreativen Fluchtversuche eines skurrilen Hühnerherden-Ensembles stehen auch im Mittelpunkt des offiziellen Spiels zum Film. In jedem Level müssen Sie eine Reihe von Gegenständen erbeuten und bei bestimmten Kolleginnen abliefern. Dabei werden auch so manche Objekte verschoben, Knöpfchen gedrückt und Mini-Rätsel gelöst.

## Schleichend zum Hühnerstall

Lautstarkes Gackern ist fehl am Platz. Sie dürfen sich nicht von Wachhunden und Aufsehern erwischen lassen. Das Erkunden der 3D-Hühnerfarm spielt sich wie eine leichtfedrige »Metal Gear Solid«-Parodie. Ein Raderschirm gibt Aufschluss über Bewegungen und Blickwinkel der Aufpasser.

Erregt man die Aufmerksamkeit eines knurrenden Köters, ist noch nicht aller Tage Abend. Hüpfen Sie

einfach auf eine Plattform oder glücken Sie in den nächsten Unterschlupf, bis das von einem schwachen Kurzzeitgedächtnis geplagte Tier wieder abdreht. Solche Verstecke sind dünn gesät und entsprechend oft wird man erwischt. Sie haben zwar beliebig viele Bildschirmleben, verlieren dabei aber einen der momentan mitgeschleppten Gegenstände. Da sich der Spielstand nur in einem bestimmten Hühnerstall speichern lässt, sind wiederholte Botengänge die Regel.

Ein paar simple Zwischenspiele lockern den Schleichtag auf. Ein dickes Ei haben die Programmierer aber mit der technischen Lieblosig-

keit der PC-Version gelegt. Detaillierte Grafik und gnadenlos auf Gamepads ausgelegte Steuerung lassen nicht gerade auf übertriebene Umsetzungs-Sorgfalt schließen. Die Kameraperspektive ist mitunter etwas unglücklich gewählt und an einigen Stellen dürfen Sie den Blickwinkel nicht manuell korrigieren. (H)



Putt, putt, putt: Der schlummernden Töle haben wir einen Knochen hingelegt, um im Austausch den Tennis-schläger zu erbeuten.

## »Flucht aus dem Federvieh-Gulag.«



### HEINRICH LENHARDT

Das clevere Geflügel von Chicken Run zieht mich jedem Moorhuhn vor - aber das hat nicht zu viel sagen. In dem skurrilen Szenario fühlen sich Kenner der Filmvorlage gleich heimisch. Der Spielprinzip-Klau ist genial gedacht, aber recht schlampig gemacht. Dieses »Metal Huhn Solid« leidet an Kamera- und KI-Problemen, die Wachhunde sind zu schnell und unberechenbar. Mit ihrer konsoliden Steuerung und fader Technik ist die PC-Version nicht gerade das Gelbe vom Ei. Da fachen vielleicht die Hühner, aber die spielerische Qualität ist nur für Chicken-Run-Fans akzeptabel.

### »Metal Huhn Solid«

## WERTUNG CHICKEN RUN

- ▲ PRO
  - FUNKELNDE SPIELWELT
  - HERZIGE FILM-HELDEN
- ▼ CONTRA
  - STECKT NICHT VIEL DRIN
  - GRAFIK UND BEDEUTUNG SEHR KONSOLID

GRAFIK:	10
SOUND:	50
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	50
STEUERUNG:	57
MULTIPLAYER:	

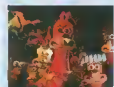
**PCPLAYER**  
SPIELSPASS  
**57**

## FAKTEN

- Das Spiel zum Film
- Objekte erschleichen
- Bonus-Minispielchen
- Prädikat »für die ganze Familie«

## HENNEN RENNEN

Chicken Run ist der erste abendfüllende Spielfilm der Stop-Motion-Animationsgenies Nick Park und Peter Lord, einschlägig bekannt durch »Wallace und Gromit«. Über die Qualität des Spiels kann man streiten, aber die Filmvorlage ist absolut sehenswert (zwei Daumen rauf von Duy & Lenhardt).



Geben Sie beim nächsten Videothek-Besuch diesen verrückten Hühner ein Zuhause



Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# PACIFIC COMBAT PILOT

ENTWICKLER: Just Flight VERTRIEB: The Associates TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Englisch MULTIPLAYER: bis 16 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.justflight.com HARDWARE: MINIMUM: Pentium/90, 16 MByte RAM HARDWARE: OPTIMUM: Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte

**ZUSATZ  
CD**



Heb' Dich! Mit einer Corsair verteidigen Sie hier Ihren Flag-zugträger. (Alle Bilder 1024x768)

**Z**usatz-CDs für den »Combat Flight Simulator« von Microsoft bitten bisher immer unter mangelnden Missionen und fehlenden Kampagnen. Nun

sind 27 Flieger dürfen Sie auswählen, darunter natürlich die Klassiker Zero und Kate, aber auch die Bomber Betty und die B-29 Superfortress. Bei den Großflugzeugen dürfen Sie

bekommen Sie beides.

Zwei Feldzüge für die US Air Force und die japanische Luftwaffe finden Sie hier, die sich mit dem Kampf um die Insel Saipan im Jahre 1944 beschäftigen. Die 20 Einsätze umfassen Angriffe auf Flugzeugträger, das Verteidigen eigener Bomber und Bodenangriffe.

Nicht weniger als 27 Flieger dürfen Sie auswählen, darunter natürlich die Klassiker Zero und Kate, aber auch die Bomber Betty und die B-29 Superfortress. Bei den Großflugzeugen dürfen Sie

zwar die Geschützstände nicht einzeln besetzen, trotzdem feuern die Bordkanonen auf Wunsch – allerdings wie bei den Jägern nur starr in eine Richtung. Sogar von Mitsubishi in Lizenz gebaute Me-262 und Me-163 haben die Designer eingebaut, daneben noch die deHavilland Mosquito und Spezialversionen der P-51 Mustang. Einziges Ärgernis: alte Kampagnen lassen sich nicht mehr anwählen – sichern Sie also Ihre CFS-Feldzug-Spielstände. (mash)



Sogar die B-29 Superfortress steckt in diesem Add-on.

**WERTUNG**  
PACIFIC COMBAT PILOT  
**PCPLAYER**  
**62**



## MARTIN SCHNELLE

Na endlich! Ein CFS-Add-on, das nicht nur neue Missionen, sondern auch zwei Kampagnen bietet! Die Menge der Aufträge und auch die vielen neuen Flugzeuge beschäftigen Flugsimulator-Freunde eine Weile. Kleine Probleme wie Clipping-Fehler und der peinliche gemalte Feuerschweif der japanischen Me-163 Version sind nicht wirklich schlimm. Man sieht sie eh nur in der Außenperspektive. Natürlich gibt es auch hier keine Torpedos, aber dieser Zusatz basiert ja auf der Technik des CFS. Alles in allem das beste Add-on, das Sie für Microsofts Zweite Weltkriegs Fliegerei finden können.

»Das beste Sdd-on für den CFS.«

Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# WINGS OVER CHINA

ENTWICKLER: Abacus Software VERTRIEB: Abacus Software TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Englisch MULTIPLAYER: bis 16 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.abacuspub.com HARDWARE: MINIMUM: Pentium/90, 16 MByte RAM HARDWARE: OPTIMUM: Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte

**ZUSATZ  
CD**



Hier kämpfen Sie gegen eine Übermacht japanischer Bomber und Jäger. (Alle Bilder 1024x768)

**A**uch das zweite Add-on zum »Combat Flight Simulator« in diesem Monat entführt Sie nach Asien.

Hersteller Abacus entwarf ebenfalls 20 Missionen, in denen Sie Bodenziele angreifen, Bomber eskortieren und japanische Kampfflieger abschießen. Auch diese Einsätze lassen sich als Kampagne hintereinander spielen, allerdings nur auf amerikanischer Seite. Daher können Sie die Flieger aus dem Land der aufgehenden Sonne gar nicht in passenden Einsätzen steuern. Zwölf Flugzeuge stecken in diesem Zusatz, darunter die P-40, die Bristol Blenheim und der B-

25-Bomber, sowie die Zero, Kate und Oscar bei den Japanern. Und auch Nippon schickt ein paar Bomber ins Gefecht, etwa die Sally oder die Lily. Die zusätzliche Szenerie muss ärgersicherweise separat installiert werden, zeigt Ihnen dann aber tatsächlich schönes, neues Terrain, das hübscher als beim »Pacific Combat Pilot« ist. So überfliegen Sie etwa den Himalaja-Gebirgszug und detaillierte Basen. (mash)



Beim Bombenwerfen immer und ständig auf genügend Höhe achten!

**WERTUNG**  
WINGS OVER CHINA  
**PCPLAYER**  
**55**



## MARTIN SCHNELLE

Auch nicht so schlecht, diese Zusatz-CD. Im direkten Vergleich haben wir hier allerdings weniger Flugzeuge als beim »Pacific Combat Pilot«, und die Missionen bestehen für gewöhnlich aus nur einem Ort. Schöner wäre gewesen, sich bei einem Bombenangriff erst durch den gegnerischen Jäger-Schild durchkämpfen zu müssen, dann unter Flakfeuer genommen zu werden und auch auf dem Rückflug nicht vor Belästigungen sicher zu sein. Dafür gibt's hier auch schönes Terrain, fliegen Sie sogar über den Himalaja.

»Auch nicht so schlecht.«

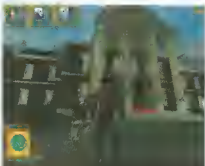
Action-Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

# FREEDOM: FIRST RESISTANCE

ENTWICKLER: Red Storm Entertainment VERTEILBER: Ubi Soft TESTVERSION: Importversion v1.00 SPRACHE: Englisch MULTIPLAYER: - INTERNET:  
www.redstorm.com/freedom HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/266, 32 MB RAM, 3D-Karte HARDWARE, STANDARD: Pentium III/350, 64 MB RAM, 16-  
MB-Sound-Karte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/500, 128 MB RAM, 32-MByte-3D-Karte

**Anne McCaffrey ist hier zu Lande hauptsächlich für ihre Bücher rund um die Drachenreiter von Pern bekannt. Weniger berühmt, wenn auch nicht minder spannend ist ihre »Freedom«-Trilogie, auf der Red Storms neuestes Werk basiert.**

**D**ie Story fängt dort an, wo bei den meisten Science-Fiction-Spielen schon der Game-Over-Bildschirm erschienen wäre. Bei McCaffrey hat die Menschheit gerade den Kampf gegen eine Invasion übermächtiger Aliens verloren und verbringt ihre Tage streng bewacht in den Ruinen ihrer einstigen Zivilisation.



Fondat: Die wenigen stehenden geliebten Punkthunden dienen den fremden Hirschen als Resistenzen.

Während uns die Bücher von dieser Stelle an von den Erlebnissen menschlicher Arbeitssklaven auf den Kolonien des außerirdischen Imperiums berichten, erzählt »First Resistance« vom Aufkeimen des Widerstands auf der Erde. Dort schlüpfen Sie in die Rolle von Angel Sanchez. Diese ist zusammen mit anderen Gefangenen in den Überresten eines Warenhauses eingepfercht, bis sie beschließt, den Kampf gegen die extraterrestrischen Unterdrücker und deren menschliche Handlanger aufzunehmen.

Schon bald werden Sie feststellen, dass sich Freedom stark von anderen Action-Adventures unterscheidet. Zwar sehen Sie Angel genretypisch von schräg oben, doch fehlt dem Spiel die charakteristische Sprungtaste. Entsprechend beschränkt sich der Spielablauf auf

Gespräche mit nützlichen Mitmenschen, Kämpfe mit weniger nützlichen Zeitgenossen sowie dem systematischen Abgrasen der Spielumgebung beim Lösen gelegentlicher Rätsel. Die Dialoge sind zwar oft etwas langwierig geraten, dafür aber interessant und durchwegs professionell gesprochen. Weniger gut gelungen sind leider die Kämpfe. Zwar erübrigt sich dank Zielauswahl das Anvisieren der Gegner, doch beschränkt sich der Rest des Kampfes auf die rechtzeitige Betätigung der Feuertaste. Da auch die Aufbesserung der eigenen Gesundheit innerhalb einer Mission kaum möglich ist, empfiehlt es sich, Konfrontationen - wann immer möglich - ganz auszuweichen. Die Rätsel schließlich beschränken sich darauf,

ab und zu den Schlüssel zu einer Tür zu finden oder einen Schalter umzulegen.

Einen ähnlich zwiespältigen Eindruck hinterlässt die Grafik von Freedom. Während die Charaktere und Szenarien im Vorfeld liebevoll ausgedacht wurden, offenbart die technische Umsetzung gravierende Mängel. Alles in allem empfiehlt sich Freedom wegen seiner interessanten Story am ehesten noch für Fans der Buchreihe. Allen anderen dürfte der Rest des Spiels zu langatmig und trist sein, um sich freiwillig länger mit ihm zu befassen. (luc)

Abgestürzt: Die Außerirdischen heben auf der Erde einen Stein auf und andern gelassen.



## LUC MARTIN

Schade eigentlich! Das interessante Setting, die spannende Story und die gut geskripteten Dialoge hätten eine bessere Realisierung verdient. Was dabei herausgekommen ist, kann leider durch nichts zum Weiterspielen animieren. Dazu sind die Kämpfe zu statisch, die Interaktionen zu spärlich und die Rätsel zu banal. Langeweile macht sich schon nach wenigen Minuten breit und hält über weite Strecken des Spiels an. Nun ja, werd' ich mir halt die Bücher kaufen müssen ...

»Langeweile macht sich breit«

## WERTUNG FREEDOM FIRST RESISTANCE

### PRO

- GUTGEKRIPTETE STORY
- INTELLIGENTE DIALOGUE
- INTERESSANTES SETTING
- CONTRA
- DRUKES GAMEPLAY
- KAUM INTERAKTIONSMÖGLICHKEITEN
- MIESEN KAMPFSYSTEM

### GRAFIK:

SOUND: 50

EINSTIEG: 40

KOMPLEXITÄT: 40

STEUERUNG: 60

MULTIPLAYER:

PCPLAYER  
SPIELSPASS

53

## FAKTEN

- Spiel zu Anne McCaffrey's Buchvorlage
- 16 Missionen
- 5 verschiedene Charaktere
- Bis zu 3 davon gleichzeitig in der Gruppe

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

# QUAKE 3 TEAM ARENA



Das Model »Fritz-kriegs« gibt einen kleinen Vergeschmack auf »Escape from Castle Wolfenstein«.

ENTWICKLER: id Software VERTRIEB: Activision/NBG TESTVERSION: Verkaufsversion 1.27g SPRACHE: Englisch MULTIPLAYER: 1-64 INTERNET: www.idsoftware.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium III/300, 64 MByte RAM, 16-MByte OpenGL Karte HARDWARE, STANDARD: Pentium III/500, 128 MByte RAM, GeForce DDR-RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/800, 256 MByte RAM, GeForce 2 GTS



Damit Sie in den riesigen Außenszenarios verlawigelt nicht einschlafen, sollten Sie mit genügend Spielern in den Ring steigen. (alle Bilder 1280x1024, DOpenGL)

ZUSATZ  
CD

## FAKTEN

- 15 neue Level
- 5 Revisionen älterer Level
- 3 neue Spiel-Modi (One Flag CTF, Overload, Harvest)
- 3 neue Waffen (Charger, Prox Launcher, Nailgun)
- 4 neue Spielfiguren (Models) und 8 davon abgeleitete Figuren
- 3 neue Medalien (Assist, Defense, Capture)
- 6 neue Power-ups (Ammo Regen, Doubler, Guard, Scout, Kamikaze, Invulnerability)

**Drei neue Spiel-Modi, drei neue Waffen und 15 brandneue Level hören sich nach einer Menge Spielspaß an – doch ist die Vorfreude auch gerechtfertigt?**

Das Spielprinzip von »Quake 3 Team Arena« (Q3TA) ist schnell erklärt. Sie nehmen alles aufs Korn, was vor Ihrer Nase herumtanz und nicht nach Teamkamerad aussieht.

Für die ersten Gehversuche dürfte dieses Überlebens-Motto ausreichen. Doch Team Arena setzt den Schwerpunkt, wie der Titel schon

verrät, auf Teamarbeit. Dadurch werden Sie gezwungen, sich in drei neuen Spiel-Modi mit einer gegnerischen Mannschaft zu messen. Q3TA ist übrigens ohne Basisprogramm nicht lauffähig.

### Neue Perspektiven

Die bisherigen Spiel-Modi umfassten das klassische Deathmatch, in



Das Level »Vertex Portale« gehört zu den wenigen Abschnitten in Team Arena, die auf Anhieb Spaß machen.

dem schlicht »jeder gegen jed« in den Ring zog und solange spielte, bis ein Frag- oder Zeitlimit erreicht wurde. Nebenbei baute man noch einen Tournament-Modus ein, der in der Szene neben dem MOD »Rocket Arena« hoch im Kurs steht. In puncto Team-Spiel-Modi merkte man jedoch eindeutig, dass die Zeit bis zur Veröffentlichung des Basisprogramms knapp wurde. Gerade einmal vier CTF-Karten und ein Team-Deathmatch-Modus wurden noch flugs integriert. Da man bei id Software schließlich sah, welchen Erfolg teambasierte Spiele wie Counter-Strike einfuhren, schusterte man flugs an einer Zusatz-CD.

### Gemeinsam zum Ziel

Zunächst einmal steht der gute alte Capture-the-Flag-Modus zur Auswahl. Hier stehen sich, wie auch in den anderen Team-Spiel-Modi eine rote und eine blaue Mannschaft gegenüber. Die Level sind aus Gründen der Fairness symmetrisch aufgebaut. Treten Sie einer Mannschaft bei, so stürmen Sie die gegnerische Basis, klauen die andersfarbige Flagge und schleppen sie zur eigenen in heimische Gefilde. Kommen Sie dort schließlich heil an, darf die





Im Spiel-Modus »Overload« versuchen Sie mit allen Mitteln einen Obelisk im gegnerischen Revier auseinander zu nehmen.

## »Ein paar Spiel-Modi mehr hätten sicherlich nicht geschadet.«

eigene Flagge natürlich nicht fehlen. Damit sich das Spiel nicht bis ins Endlose fortsetzt, gibt es ein Punkte-, Frag- oder Zeitlimit.

Nun aber zu den neuen Modi, wie zum Beispiel »Overload«. In dieser recht simplen Variante stehen sich ebenfalls eine rote und eine blaue Mannschaft gegenüber. Diesmal geht es jedoch nicht darum eine Flagge zu mopsen, stattdessen muss ein Schädel demoliert werden. In der gegnerischen Basis steht solch ein Monstrum, das es zu zerstören gilt. Natürlich schaut die andere Mannschaft nicht untätig zu, sondern versucht derweil Schaden

abzuwenden und gleichzeitig durch eine Zerstörung Ihres Schädels Punkte auf eigene Konto zu übertragen. Besagter Totenkopf baut sich mit 15 Hitpoints pro Sekunde aber langsam wieder auf. Anschläge auf die gegnerische Basis wollen also wohl überlegt sein. Idealerweise stürmen Sie im Team die feindlichen Gemäuer, während ein oder zwei Abgesandte solange in der Heimbasis zurückbleiben und eventuelle Angriffe vereiteln. Insgesamt ist Overload eine echte Bereicherung für Q3TA und setzte sich von allen neuen Spiel-Modi redaktionsintern an die erste Stelle.



Hier ist der Beweis, dass Pi gelegentlich keine Lust mehr hat und sich völlig neerwärtet eine Mütze voll Schlaf heft :-).

Als nächsten neuen Spiel-Modus begrüßen wir »Harvesters«. Hier steht in der Mitte eines jeden Levels ein Behälter, aus dem farbige Totenköpfe springen. Solche →



### LUC MARTIN

Wer zu spät kommt, den bestraft die Spielergemeinde. Das hoffe ich wirklich, denn was uns id Software hier als Add-on auftischt, hätte eigentlich vor Jahresfrist schon fest ins Hauptprogramm gehört. Zumindest hätte man es danach kleinlaut und kostenlos als Patch nach-

## »Gnadenlos schnell und furios.«

liefern müssen. So aber bietet Team Arena kaum mehr, als Unreal Tournament schon mit dem Bonus Pack konnte. Immerhin: Derart gnadenlos schnell und furios waren Team-Spiele noch nie. Auch Grafik und Sound haben kaum an Attraktivität eingebüßt. Vielleicht ist es ja das Alter, das mich einen geruhsameren Titel bevorzugen lässt. Aber seit ich Counter-Strike kennen und lieben gelernt habe weiß ich, dass gutes Aussehen längst nicht alles ist. Da mussten sich die Shooter-Spezialisten aus Dallas schon was ganz Neues einfallen lassen, um mich längerfristig zum Fremdgehen zu bewegen.

### TEAM-KOMMANDOS

Als Anführer führen Sie mit Hilfe dieser Kommandos Ihre Mannschaft ins Verderben.



Attack



Camp



Defend



Follow



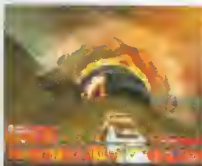
Patrol



Retrieve



Escort



Frauen und Kinder zuerst. Wenn jemand das Krimkeze-Item verwendet, ist es für einen Fluchtversuch meist schon zu spät.

# Quake 3 Team Arena

## DIE VIER TEAM-SPIEL-MODI

### DIE TECHNIK

- Auflösungen von 320 mal 240 (16 Bit) bis 2048 mal 1536 (32 Bit)
- Wahlweise bilineare oder trilineare Texturfilter
- Texturqualität 16 Bit oder 32 Bit
- Geometrische Details und Texturdetails in 3 Stufen einstellbar
- Soundqualität: 11 kHz und 22 kHz
- Abschaltbare Stereo-Effekte zur Geschwindigkeitsteigerung



Harvester



Overload



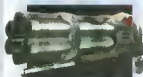
Capture the Flag



One Flag CTF

In Harvester gilt es, an einem zentralen Punkt im Level die Totenköpfe aufzusammeln, welche pro erledigte Gegner auftauchen. Diese tragen Sie anschließend zu einem Sammelpunkt ins feindliche Revier. Anders beim Spiel-Modus Overload. Dort zerstören Sie einen Obelisken in der gegnerischen Hälfte. Dieser lädt sich allerdings langsam wieder auf. In One Flag CTF sammeln Sie eine weiße Flagge in der Mitte des Levels auf und transportieren Sie zur gegnerischen Fahne. Neben dem klassischen Deathmatch-, Team-Deathmatch- und Tournament-Modus darf Capture the Flag natürlich nicht fehlen.

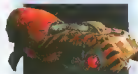
### DIE NEUEN WAFFEN



**DIE CHAINGUN:** Eine durchschlagskräftige Nahkampfwaffe, mit der Sie idealerweise dahertretende Scouts aufs Korn nehmen



**DIE NAILGUN:** Ein schwacher Kompromiss zwischen Shotgun und Raketenwerfer



**OER PROX LAUNCHER:** Damit vernichten Sie wichtige Bereiche und sogar Ihre Gegner

## »Manche Level sind einfach zu umfangreich ausgefallen.«

→ Totenköpfe entstehen aber nur dann, wenn ein Gegner oder einer Ihrer Teamkameraden um die Ecke gebracht wurden. Nehmen wir an, Sie entledigen sich als Spieler in der roten Mannschaft zweier fähiger Kontrahenten, so entstehen beim Behälter in diesem Moment zwei blaue Totenköpfe. Durch einfaches darüberlaufen sammeln Sie die

Köpfe ein und hasten damit in die feindliche Basis, um sie an einer bestimmten Stelle abzugeben. Pro abgegebenen Kopf wandert ein Punkt auf Ihr Konto. Segnet einer Ihrer Kameraden oder Sie selbst das

Zeitliche, fliegt natürlich ein roter Kopf aus dem Behälter. Sammeln Sie einen roten Kopf ein, so verschwindet dieser sofort und die gegnerische Mannschaft kann ihn nicht mehr zur Basis tragen. Witzigerweise erkennt man optisch, wie viele Totenköpfe jemand mit sich trägt: Ein hinterhergezogener Schweif gibt Aufschluss darüber. Insbesondere

im Bereich des Behälters ist immer die Hölle los, da jeder versucht, die Köpfe einzusammeln – in diesem Moment aber schon wieder selbst erledigt wird. Auch der Transport und die Ablieferung in der feindlichen Basis sorgt für so manch verkramptes Händchen. Das alles hört sich schwieriger an, als es ist. Nach ein paar Spielen sind die Regeln in Fleisch und Blut übergegangen. Der



Mit dem »Prox Launcher« vernichten Sie idealerweise Eingänge oder Schlüsselstellen, wie den Harvester-Behälter.

Harvester-Modus bereitet eine Menge Spaß und steht nach Overload an zweiter Stelle.

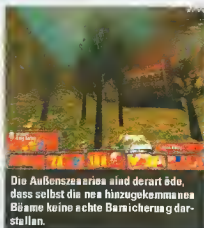
Bleibt noch der »One Flag CTF«-Modus. Hier gibt es eine blaue, eine rote und eine weiße Flagge. Das blaue und eine rote Banner bleiben immer an derselben Stelle. Die Aufgabe eines jeden Teams ist es, die weiße Flagge von einem zentralen Punkt im Level zur gegnerischen Basis zu tragen. Dort muss die weiße nur noch mit der andersfarbigen Standarte in Berührung kommen und schon verzeichnen Sie wieder einen Punkt auf Ihrem Konto. Spaß machte der One-Flag-CTF-Modus allerdings überhaupt nicht. Man könnte fast meinen, id-Software sind die guten Ideen ausgegangen.



Im Level namens »Vortex Portal« flitzen Sie durch solche röhrenartigen Teleporter in die gegnerische Spielhälfte.



Im Spiel-Modus »Harvester« stehen Sie beim Behälter in der Level-Mitte für gewöhnlich die meisten Frags, beziehungsweise Totenköpfe auf.



Die Außenszenarien sind derart öde, dass selbst die neu hinzugekommenen Bäume keine echte Barmherzigung darstellen.

### Die Waffen

Drei neue Waffen wurden in Team Arena integriert. Den Anfang macht die Nailgun, welche schon im ersten Beben auftauchte. Allerdings schlappte man hier ordentlich mit der Funktionalität. Für den Nahkampf fliegen die Nägel zu langsam und in Kämpfen aus der Entfernung ist die Streuung schlicht zu groß. Weiter geht's zum so genannten »Prox Launcher«. Sammeln Sie diesen auf, sind Sie fortan in der Lage, Minen zu legen. Idealerweise verminen Sie Tore oder Schlüsselemente, wie zum Beispiel die eigene Flagge in CTF. Läuft ein Gegner in den Bereich einer Mine, detoniert diese kurze Zeit später. Brauchbarer als die Nailgun ist der Prox Launcher allemal. Allerdings führt er ein defensives Element in ein offensiv ausgerichtetes Spiel ein. Professionelle Spieler werden sich wohl des Öffern über Zufall-Frags unerfahrener Spieler aufregen. Den würdevollsten Neuzugang stellt aber die Chaingun dar. Im Nahkampf gibt es kein besseres Mittel, um sich gegen Invasoren zu wehren. Durch die hohe Schussfrequenz geht natürlich schnell die Munition zur Neige.

### Spielbarkeit

Aus Q3TA wurde nicht der herbeigesehnte Überflieger. Man versucht zwar in punkto Spiel-Modi gegenüber »Unreal Tournament« Boden wieder gut zu machen und einen Kultstatus im Stile eines »Counter-Strike« herzustellen – doch die Rechnung ging nicht auf. Streng genommen

Es gibt leider nur zwei neue Team-Arena-Modelle. Die restlichen acht sind Abarten davon.



Die Architektur fünf bisheriger Level wurde verändert.

kamen nur zwei neue Spiel-Modi (Harvester, Overload) hinzu, denn One-Flag-CTF ist nichts anderes als eine Mischung zwischen Team Deathmatch und Capture the Flag. Die Höhepunkte in Team Arena sind die Chaingun, das beschleunigende Scout-Extra (welches beinahe süchtig macht – ohne Scout-Item hält man sich plötzlich für eine Schnecke), Overload und Harvester. Gerade einmal zwei Spielermodellen sind für den Team-Arena-Modus hinzugekommen. Die restlichen sind lediglich Abarten davon und unterscheiden sich nur marginal voneinander. Netterweise integrierte id Software eine Prise »Escape from Castle Wolfenstein«. Der Charakter »FritzKrieg« wurde laut Story aus dem Zweiten Weltkrieg in die Arena teleportiert. Außerdem gibt es ein schummriges Keller-Level zu bewundern. (jr)



### JOCHEN RIST

Eindeutig hat man sich bei id Software zu lange auf den Lorbeeren ausgerichtet. Den hineingepackten Spielspaß bekommen Sie nämlich auch in Form von kostenlosen MODs aus dem Netz. Natürlich basiert Team Arena auf einer exzellenten Grundlage – doch für ein Add-on sind mir die Neuerungen zu mager ausgefallen. Viele der neuen Level sind zu groß, die Nailgun hängt man schnell wieder an eines ihrer Projektils und der defensive Prox Launcher hat in einem solchen Spiel eigentlich nichts verloren. Auch ist die Anzahl der neuen Models schlicht ein Scherz. Die Waffen-Balance wurde ebenfalls nicht verbessert und die Hardware-Anforderungen (GoForce 2 lässt grüßen) sind durch komplexere Level drastisch gestiegen. Letztlich ist Team Arena ein Produkt, das sich nur eingefleischte Fans kaufen sollten. Alle Wertungen beziehen sich übrigens ausschließlich auf Team Arena.

### »Ein Fan-Produkt.«

## WERTUNG QUAKE 3 TEAM ARENA

- PRO
- WUNDER
- NEUE SPIEL MODI
- CONTRA
- SCHLECHTE WAFEN-BALANCE
- TEILWEISE ZU GROSSE LEVEL

GRAFIK:	90
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	100
MULTIPLAYER:	80

PCPLAYER  
SPIELSPASS

81

### NEUE POWER-UPS



Doublet – doppelte Feuerkraft



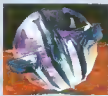
Scout – schnellere Fortbewegung



Ammo Regen – Munitionsvorrat lädt sich auf



Guard – 200 Health und 200 Armor



Invulnerability – Unverwundbarkeit



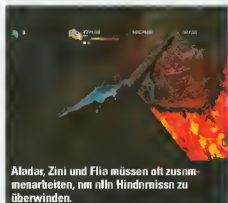
Kamikaze – Riesige Explosion!



Actionspiel für Profis

# DINOSAURIER

**ENTWICKLER:** Disney Interactive **VERTRIEB:** Ubi Soft **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - **INTERNET:** www.disney.de/disneyinteractive **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium III/300, 32 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte



Aladar, Zini und Flia müssen oft zusammenarbeiten, um allen Hindernissen zu überwinden.

**D**isneys **Dinosaurier** sind nicht nur im Kinopop langweilig.

Sie übernehmen in diesem Actionspiel die Rollen von Saurier Aladar, Affchen Zini und dem im Film nicht vorkommenden Flugreptil Flia. Alle haben unterschiedliche Eigenschaften, die Sie im Kampf gegen Carnotauren und zum Überwinden von

Hindernissen benötigen. Mit einer sehr umständlichen und vor allen Dingen unpräzisen Steuerung dürfen Sie etwa Bäume umstupsen, die dann als Brücken über tiefe Schluchten dienen. Speichern können Sie nur an speziellen Obelisken, haben Sie alle Lebenspunkte verloren, müssen Sie den jeweiligen Level noch mal sterben. An dessen Ende warten zumindest ein paar schlecht digitalisierte Filmchnipsel auf Sie, (mash)

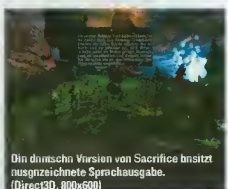
**WERTUNG** **SPIELSPASS**  
DINOSAURIER **40**  
**PCPLAYER**

Action-Strategiespiel für Profis



# SACRIFICE

**ENTWICKLER:** Shiny Entertainment **VERTRIEB:** Virgin Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.sacrifice.net **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium III/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 256 MByte RAM, 3D-Karte



Ein divinschn Version von Sacrifice besitzt ausgezeichnete Sprachausgabe. (Direct3D, 800x600)

**D**ie **Diener der Götter** bekommen von ihren allmächtigen Herrschern die deutsche Sprache verpasst.

Die Lokalisierung des Spiels ist wirklich gut gelungen und entschädigt für den einen oder anderen Ausrutscher bei »Starfleet Academy« oder »Baldur's Gate 1«. Die deutsche Version von »Sacrifi-

ce« wurden von Profisprecher synchronisiert, die für eine sehr atmosphärische Sprachausgabe sorgen. Und die kann sich auch in technischer Hinsicht hören lassen. Lediglich die Stimmen der Gnome wirken etwas künstlich verniedlicht. Grobe Fehler in der Übersetzung waren

nicht auszumachen. Ein kleines Manko ist jedoch, dass der beiliegende Missionseditor weiterhin in Englisch gehalten wurde. (dk)

**WERTUNG** **SPIELSPASS**  
SACRIFICE **85**  
**PCPLAYER**



Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# VYRUZ

**ENTWICKLER:** Chill con Valley **VERTRIEB:** CDV **TESTVERSION:** Beta vom November **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - **INTERNET:** www.chillconvalley.com, www.cdv.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium 200 MMX, 32 MByte RAM, 2-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/300, 64 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte



Nimm das, du blöder Roboter! (640x480)

**S**chon bald übernimmt das böse Untel-Imperium die ganze Welt.

Hinter diesem fabulösen Namen verbirgt sich ein Supercomputer, der im Untel Empire State Building sein Unwesen treibt. Innovativweise will er die Welt beherrschen, doch die paar lästigen Kohlenstoff-Einheiten namens Mensch sind

Ihm dabei im Weg. Das lassen Sie sich natürlich nicht bieten, also machen Sie sich mit einer kleinen Drohne auf, den wahnsinnigen Silizium-Chip zu zerstören. Ihr kleiner Freund kämpft sich mit neun Waffen durch 24 Level. In herumliegenden Kisten verbergen sich Munition, neue Waffen und Geld, das Sie etwa zum Abspeichern oder zum Aufruf der Level-Karte benötigen. Das alles präsentiert sich aus einer Iso-3D-Ansicht. Ihren Roboter steuern Sie mit den Cursorstasten.

Eine nette kleine Ballerei, die rund 50 Mark kosten soll und direkt von der CD läuft. Grafisch dürfen Sie keine Höhenflüge

erwarten - die Auflösung etwa reicht von 300 mal 400 bis maximal 640 mal 480 Bildschirmpixeln. Das alles sieht für gewöhnlich recht detailarm aus, manchmal begegnen Ihnen aber auch Kleinigkeiten wie Graffiti an den Wänden. Die Explosionen sehen so aus, als entsprächen sie ein Sprite-Datenbank der frühen Neuziger. Das stört jedoch gar nicht so sehr, die Steuerung nervt da schon mehr: Teilweise bleibt Ihr kleiner Freund aus Metall nämlich an Ecken, Kisten oder Öffnungen hängen - recht ärgerlich, wenn man gerade unter Beschuss steht. (mash)



Bei Tiffneri hackert Ihr kleiner Panzer rot auf. (512x384)

**WERTUNG** **SPIELSPASS**  
VYRUZ **50**  
**PCPLAYER**



## MARTIN SCHNELLE

Weit davon entfernt, ein Highlight zu sein, ist Vyruz doch zumindest ganz kurzweilig. Grafikqualität und -stil lassen alte Amiga-Erinnerungen wieder aufkommen. Die schwachsinnige Hintergrundstory interessiert eh keinen, wir wollen hier nur eins: Ballern! Leider vergrämt die Steuerung das Vergnügen zuweilen, da der Roboter gern an Ecken und Kanten hängenbleibt. Die große Offenbarung teilt sich hier

»Lässt Amiga-Erinnerungen aufkommen.«

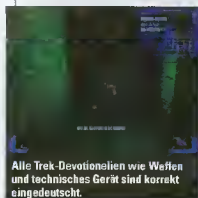
Ihnn zwang nicht, nett ist die Roboterschlacht aber allemal.

Action-Adventure für Fortgeschrittene



# ST DS9: THE FALLEN

ENTWICKLER: The Collective VERTRIEB: Koch Games  
TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE:  
Deutsch MULTIPLAYER: - INTERNET: www.simon-  
says.com/thefallen\_site HARDWARE, MINIMUM: PIII/233, 64 MByte  
RAM HARDWARE, OPTIMUM: PIII/500, 128 MByte RAM, 3D-Karte



Alle Trek-Devotionen wie Waffen und technisches Gerät sind korrekt eingedeutscht.

**N**eulich, am Wurmloch: Die Pah-Gelster reden plötzlich deutsch. Das fiesche Action-Adventure »The Fallen« (Test in PC Player 1/2001) lässt die TV-Spracher ans Mikro.

Auf der Suche nach den roten Drehkörpern der Pah-Gelster machen Major Kira, Captain Sisko und Leutenant

Commander Worf zehn Szenarien mit rund 40 spannenden Unter-Levels unsicher, darunter der Planet Bajor, die Defiant und natürlich die DS9 selbst. Die »Unreal Tournament«-Engine sorgt für feine Grafik, zu loben ist einmal mehr die stimmungsvolle Musik des Collective-Studio-Maestros Steven von Kampen.

Die deutschen Synchronsprecher von Worf & Co. bringen Serien-Flair ins Spiel, die namenlosen Nebenakteure kommen nicht immer so überzeugend rüber. Eine Lokalisierung, mit der 90 Prozent aller DS9-Fans zufrieden sein können. (Roland Austinat)



Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# DARTS: DIE SPIELEKOLLEKTION

ENTWICKLER: Koch Media VERTRIEB: Koch Media TESTVERSION: Beta vom Dezember SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 8 (an einem PC, Netzwerk, Internet) INTERNET: www.verlag.kochmedia.com  
HARDWARE, MINIMUM: Pentium/133, 16 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium/200, 32 MByte RAM



Die Spielhand wird »gläsern« dargestellt.

**P**feilewerfen, neu-deutsch Darts, erfreut sich bei uns steigender Beliebtheit.

Die Simulation von Koch Media bietet zehn Spiel-Modi – wie etwa 301, Billard oder Count Up – und vier Hintergrundbilder. Wie beim Dartens üblich hat man drei Würfel pro Spielzug, die je nach Spielart addiert, abgezogen oder ander-

weitig verrechnet werden. Der Spielbeginn ist allerdings etwas mühsam: Es gibt in »Darts« keinerlei Erklärung, wie der Spielablauf vor sich geht. Also ist ausprobieren angesagt.

Per Maus steuert man die Wurfpfeile, die mit zuschaltbaren Stellungshilfen für den Pfeil (Rechts-/Linksabweichung, Wurfhandneigung) korrigiert werden können.

Ein witziges Spiel für zwischendurch, aber bei Aldi gibt es eine echte elektronische Dartscheibe schon ab 70 Mark! (su)



## Inserenterverzeichnis

Activision Deutschland GmbH 131 - 132  
ak tronic Software & Service 197

Blackstar Interactive GmbH 13, 75

Dell Computer GmbH 53  
DTP neue Medien GmbH 21

Eidas Interactive 2  
Electronic Arts 23, 35

Future Verlag GmbH 97, 103, 169, 171,  
183, 186 187, 191, 193

Game It! Entertainment Software AG 16 - 17  
gameplay GmbH 6 - 7

OKAY Soft 29

Planet Internet 55

Virgin Interactive Entertainment 33, 71, 198

Westfalenhallen Dortmund GmbH 93  
WIAL 87

Teilbeilage: Eldara GmbH

# Actionspiel für Einsteiger

## LASER ARENA

ENTWICKLER: Trainwreck Studios VERTRIEB: Valusoft TESTVERSION: Importversion 1.0 SPRACHE: Englisch MULTIPLAYER: bis 4 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.trainwreckstudios.com, www.valusoft.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium/166, 16 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/300, 64 MByte RAM, 16-MByte OpenGL-Grafikkarte



Eine Laser-Grenate macht keinen Unterschied zwischen rot und grün. (Alle Bilder OpenGL, 1024x768)

**M**it der uralten »Quake«-Engine und einer kopierten Spielwelt will der US-Billiganbieter Valusoft Fans von gewaltlosen 3D-Shootern anlocken.

Fünf verschiedene Spiel-Modi tragen Sie gegen recht hirnlose Bots oder drei reale Mitspieler aus. Hinter »Free for all« verbirgt sich das alte Death-match, »Team Match« ist das gleiche Spielprinzip mit einem roten und einem grünen Team. Gegen einen einzelnen Kämpfer treten Sie in »Duel« an, in »Domination« müssen Sie drei bestimmte Örtchen bewachen. Und dann gibt es noch die Version »Mega Target«, bei der ein Ziel im gegnerischen Camp ver-

nichtet werden soll. »Capture the flag« samt Varianten suchen Sie jedoch vergebens. Dafür haben Sie nur eine einzelne Laserpistole, und wenn Sie getroffen werden, lässt sich diese kurzfristig nicht benutzen. Richtig, andere Waffen werden Sie hier vergeblich suchen. Dann wären da noch Laser-Granaten, die viele Strahlen auf einmal abgeben. Power-ups verdoppeln etwa Ihre Punktzahl oder erhöhen Ihre Schussfrequenz. (mash)



Einer der größeren Level – kommen Ihnen diesen Sprungabsprünge bekannt vor?

WERTUNG  
LASER  
ARENA  
PCPLAYER  
SPIELSPASS  
37

### MARTIN SCHNELLE



Laser-Dome werden hier zu Lande ja meist geächtet, von daher ist dieses Spiel sicher eine prima Methode, dieses Vergnügen virtuell nachzuholen – wenn es da nicht schon ewig viel Konkurrenz gäbe. Selbst das Argument der Gewaltlosigkeit zählt nicht, dafür gibt's ja schließlich schon »Nerf Arena Blast«. Mit nur einer Waffe und 15 Level fällt das Spiel noch dazu viel zu kurz aus, grafisch ähneln sich überdies

»Hierfür ist mein Leben zu kurz«

die Arenen zu sehr. Für weniger Geld bekommen Sie da schon Unreal samt Missions-CD und Unreal: Tournament. Nee, für diesen Titel ist mein Leben zu kurz – und die Entwickler können sich wieder im Eisenbahn-Abwracken üben.

# Flipper-Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

## SIMON THE SORCERER'S PINBALL

ENTWICKLER: Adventure Soft VERTRIEB: Walk On TESTVERSION: Verkaufversion 1.0 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 4 (an einem PC) INTERNET: www.simon-the-sorcerer.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium/200, 32 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/600, 128 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte



Was Sie hier nicht sehen: Die Kugel rückt nichts ganz übel. (1024x768)

**R**echtzeitig zur Veröffentlichung des Adventures »Simon 3D« kommt auch ein Flipper in die Läden.

Allerdings bietet er nur einen Tisch, und bei dem geriet auch noch das Layout der Spielfläche recht mistig. Nur zwei Flipper feuern die Kugel wieder nach oben, die das Öfteren ins Stottern gerät – schlampig programmiert. Dafür gibt es einige Extras wie eine Drehscheibe für den Ball oder Mini-Spielchen in der LED-Anzeige. Das Ganze begleitet eher nervige Sprachausgabe und ganz nette Musik sowie Soundeffekte.

Außer dem eigentlichen Spiel finden Sie auf der CD noch das Original-Adventure »Simon the Sorcerer« sowie einige Filmclips und Desktop-Themen zu Simon 3D. Witzigerweise wird dieses Programm nicht wie das Adventure (das nun im Januar erscheinen soll) von Hasbro vertrieben, sondern über den unbekannten Publisher Walk On. (mash)

WERTUNG  
SIMON THE  
SORCERER'S  
PINBALL  
PCPLAYER  
SPIELSPASS  
53

### MARTIN SCHNELLE



Nur für echte Simon-Fans: Die Dreingaben sind ja ganz nett, der Flipper hingegen erfordert schon wahre Hingabe. So besteht ein großer Teil des Tisches aus leerer Fläche, die Bumper wurden elegant im oberen rechten Viertel versteckt und sind kaum zu erreichen. Was die Ballphysik angeht, zaubert uns die Pro-Pinball-Reihe doch ein weitaus breiteres Grinsen auf das Gesicht.

»Nur für echte Simon-Fans.«

Zumindest kostet der Spaß nur knapp 30 Mark, und für eine Film-DVD mit oft noch lächerlicheren Extras zahlen Sie für gewöhnlich weitaus mehr.



# Was soll ich spielen?

Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

## Action

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
ST VOYAGER ELITE FORCE 86	10/2000	
GIANTS CITIZEN KABUTO 86	2/2001	
SUNMAN CHRONICLES 82	12/2000	
Budget-Tipp: Unreal Tournament 30 (Mark) 87	9/99	

## Rennspiele

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
CDLIN MCRAE RALLY 2 88	1/2001	
GRAND PRIX 3 87	5/2000	
NEED FOR SPEED 5 86	5/2000	
Budget-Tipp: Driver 30 (Mark) 83	11/99	

## Sport(Action)

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
NHL 2001 92	12/2000	
FIFA 2001 91	13/2000	
NBA 2000 89	1/2000	
Budget-Tipp: NBA Live 2000 30 (Mark) 89	1/2000	

## Strategie (Runden)

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
JAGGED ALLIANCE 2 87	8/99	
HERDES OF MAM 3 85	8/99	
PB UNT. BARBAROSSA 82	10/2000	
Budget-Tipp: Jagged Alliance 2 20 (Mark) 87	8/99	

## Action-Adventures

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
NO ONE LIVES FOREVER 90	13/2000	
ALICE 84	1/2001	
RUNE 83	12/2000	
Budget-Tipp: System Shock 2 30 (Mark) 90	1/99	

## Adventures & Rollenspiele

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
BALDUR'S GATE 2 92	12/2000	
DIABLO 2 90	8/2000	
MONKEY ISLAND 4 83	13/2000	
Budget-Tipp: Baldur's Gate - Die Sage 50 (Mark) 2/99		

## Simulationen

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
MECH WARRIOR 4 88	1/2001	
CRIMSON SKIES 86	11/2000	
TACHYON - THE FRINGE 85	7/2000	
Budget-Tipp: Mech Warrior 3 30 (Mark) 82	7/99	

## Strategie (Echtzeit)

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
SACRIFICE 85	13/2000	
D&C ALARMISTURE ROT 2 85	11/2000	
SUDDEN STRIKE 82	11/2000	
Budget-Tipp: Commandos 1 A der Etra 20 (Mark) 82	11/99	

## Wirtschaft & Aufbau

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
CALL TO POWER 2 85	13/2000	
HERRSCHER D. OLYS DEUS 82	12/2000	
CULTURES 78	10/2000	
Budget-Tipp: Civilization: Call to P. 20 (Mark) 80	5/99	

# TOPODERFLOP

Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Pfeilwertang ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschreiben wir uns auf die wichtigsten Titel des Monats.

SPIEL	PUNKTE	SEITE	MANFRED DUY	UDD HOFFMANN	DAMIAN KNAUS	LUC MARTIN	JOS NETTELBECK	JOCKER RIST	MARTIN SCHNELLE	STEEN SEIBEL	THOMAS WERNER
Half Life Generation 2	88	83	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Giants Citizen Kabuto	86	78	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Virtual Pool 3	86	95	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Sacrifice (deutsch)	85	116	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Star Trek: T. Fallen (dt)	82	117	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Everquest: The Scars	81	86	→	→	→	→	→	→	→	→	→
ot Vellous	81	90	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Ground Control	81	112	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Duke 3	81	112	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Team Arena Add-On	77	100	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Adlerlog	77	100	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Höman Coden. 47 (dt)	77	86	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Starfleet Command 2	77	106	→	→	→	→	→	→	→	→	→
America: No Peace	75	84	→	→	→	→	→	→	→	→	→
beyond the line	74	110	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Professor Tim: Die	74	110	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Rückkehr der verrückten Werkstatt	70	96	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Blair Witch Volume 3	70	96	→	→	→	→	→	→	→	→	→
The Ely Kidward Tale	69	101	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Dave Mirre Feast. BMX	67	92	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Wacky Races	67	92	→	→	→	→	→	→	→	→	→
X-Plane	66	92	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Grouch	64	102	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Pacific Combat Pilot	62	110	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Alarm für Cobra 11	60	89	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Fly ZK: Garmen Edition	60	88	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Kao the Kangaroo	60	105	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Tiggers Monijig	59	89	→	→	→	→	→	→	→	→	→
König Artus	59	88	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Die Ritter der Tafelrunde	57	109	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Chicken Run	57	109	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Darts: Die Spielekoll.	55	117	→	→	→	→	→	→	→	→	→
RTL Skispringen	55	104	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Wings Over China	55	110	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Freedom: First Reast.	53	111	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Hellboy Dogs at Night	53	99	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Simon the Sorcerer's Pinball	53	118	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Vyrax	50	116	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Gromeda	47	104	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Space Empires 4	47	98	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Supercross Kings	45	104	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Dinosaurier	40	116	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Laser Arana	37	118	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Typing of the Dead: The	34	93	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Wendy: Gel. um Söran	31	89	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Genesis	21	102	→	→	→	→	→	→	→	→	→

## DIE BESTEN SPIELE DER LETZTEN DREI AUSGABEN

SPIELENAME	GENRE	PUNKTE	AUSGABE
NHL 2001	Sport	92	12/2000
Baldur's Gate 2 (dt)	Rollenspiel	91	13/2000
FIFA 2001	Sport	91	13/2000
Diablo 2 X-Mas Edition	Action-Rollenspiel	90	01/2001
No one lives forever	Action-Adventure	90	13/2000
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	88	01/2001
Counter-Strike	Action	88	01/2001
Mech Warrior 4	SF-Simulation	88	01/2001
Superbike 2001	Rennspiel	87	12/2000
Crimson Skies (deutsch)	Action-Simulation	86	12/2000
Links 2001	Sport	86	13/2000
Outcast DuD	Action-Adventure	86	12/2000
America McGee's Alice	Action-Adventure	85	01/2001
Call to Power 2	Wirtschaftssimulation	85	13/2000
Sacrifice	Action-Strategie	85	13/2000





## News

Spiel	Ausgabe	Seite
1941	3/2000	20
4x4 Evolution	8/2000	22
Aeropa	3/2000	20
Alone in the Dark 4	4/2000	20
America - No peace beyond the line	8/2000	20
Anakin's Speedway	6/2000	20
Animaniacs Splatball	2/2000	25
Arcatera	2/2000	26
Arcatera	3/2000	56
Balance	9/2000	21
Baldur's Gate 2: Shadows of the Ann	2/2000	24
Battlecruiser Millennium	8/2000	19
Beachhead 2000	9/2000	24
Beetle Crazy Cup	2/2000	25
Black & White	5/2000	20
Black & White	9/2000	21
C&C 3: Alarmstufe Rot 2	8/2000	18
C&C 3: Feuersturm	2/2000	24
C&C 3: Feuersturm	4/2000	21
Chicken Run	12/2000	17
Close Combat 4	1/2000	26
Clou 2, Der	2/2000	27
Cossacks - European Wars	8/2000	20
Crest of Dharim, The	6/2000	22
Crimson Skies	1/2000	24
Demise	3/2000	26
Demonworld 2: Dunkle Armeen	1/2000	24
Demonworld 2: Dunkle Armeen	10/2000	24
Deutschland-Shooter	9/2000	24
Die Hard Trilogy 2	1/2000	23
Dirt Track Racing	1/2000	20
Dominion Wars	1/2000	21
Dracula: Resurrection	3/2000	25
Dragonfire	9/2000	22
Dragonriders: Chronicles of Pem	13/2000	18
Dungeon Siege	2/2000	26
Echelon	8/2000	24
Echelon	9/2000	20
Elder Scrolls: Morrowind	12/2000	22
Emperor: Battle for Dune	12/2000	16
Empire Earth	6/2000	16
Enemy Engaged: Comanche/Hokum	1/2000	24
Europa Universals	12/2000	21
Everquest: The Ruins of Kunark	1/2000	22
Everquest: The Ruins of Kunark	8/2000	24
Evola	2/2000	22
F1 World Grand Prix 99	6/2000	22
Flying Heroes	5/2000	21
Football World Manager 2000	2/2000	25
Freedom: First Resistance	6/2000	20
Freedom: First Resistance	13/2000	19
Game Maker 2000	5/2000	25
Gift	12/2000	20
Glide, Die	12/2000	24
GOD Game of Death	13/2000	15
Gorask: Lost Souls	9/2000	21
Grand Prix 3	4/2000	24
Grand Prix Evolution	5/2000	19
Grand Prix World	2/2000	20
Grom	2/2000	20
Gromeda	1/2000	22
Ground Control	6/2000	24



Ground Control: Dark Conspirac	11/2000	19
Heroes of Might & Magic 3: Shadow of Death	4/2000	26
Hitman: Codename 47	8/2000	24
Homeworld: Cataclysm	4/2000	26
Hunt for the Red Baron	6/2000	20
Islewind Dale-Heart of Winter	12/2000	21
In cold Blood	5/2000	24
Iron Dignity	12/2000	22
Iron Dignity	13/2000	20
Iron Strategy	6/2000	16
It came for Zog	3/2000	26
Jagoverband 44	9/2000	24
Jagged Alliance 2: Unfinished Business	11/2000	19
Jettlighter 4: Fortress America	9/2000	23
Kingdom under Fire	4/2000	20
Legends of Might & Magic	6/2000	16
Malta	5/2000	24
Majesty	2/2000	22
Mana 2	13/2000	21
Martian Gothic	4/2000	20
Mech Warrior 4	13/2000	20
Metal Gear Solid	11/2000	18
Might & Magic 8	4/2000	24
Motorcross Simulator 2	1/2000	24
MS Train Simulator	10/2000	21
Mumie, Die	13/2000	18
Necrode: The Dead must die	11/2000	19
Odyssey: Murch's Odyssey	2/2000	24
Oni	1/2000	20
Original Moonrühnjagd, Die	9/2000	21
PeaceMakers	3/2000	26
Planet of the Apes	3/2000	24
Planetside	13/2000	15
Pool of Radiance 2	12/2000	17
Prison	13/2000	15
Pro Pinball: Fantastic Journey	1/2000	20
Pro Rally 2001	10/2000	20
Project C	3/2000	24
Rail Empires	12/2000	24
Rally Masters	2/2000	23
Reach for the Stars	1/2000	26
Red Faction	8/2000	19
Renegade Racing	1/2000	24
Resurrection	13/2000	15
Runaway	13/2000	15
Satanica	3/2000	26
Shogun: Total War	5/2000	23
Silent Hunter 2	12/2000	17
Silkkene Honda Motorcross GP	1/2000	23
Simon 3D	6/2000	24
South Park Rally	2/2000	26
Space Empires 4	12/2000	20
Squad Leader	12/2000	24
Star Trek: Bridge Commander	9/2000	22
Star Trek: Conquest Online	5/2000	24
Star Trek: Klingon Academy	5/2000	20
Starship Soldiers	5/2000	18
Starship Troopers: Human Ascendancy	8/2000	19
Stephen King's F 13	4/2000	24
Sternfahrer von Catan, Die	10/2000	21
Submarine Titans	2/2000	25
Super 1 Karting	1/2000	21
Supercross 76	9/2000	23

Star Wars: Episode 1 – Obi-Wan	6/2000	17
Techno Mage	3/2000	25
Terminus	5/2000	19
Theocracy	2/2000	26
Throne of Darkness	8/2000	24
Timeline	12/2000	17
Trainz	13/2000	19
Tropico	5/2000	19
Two Worlds	5/2000	25
Typing of the Dead	13/2000	15
Unraël 2	12/2000	17
Unraël Warfare	12/2000	17
Verfolgungsjagd	4/2000	26
Völker, Die 2	12/2000	17
V-Rally 2 Expert Edition	9/2000	20
Warcraft 3	4/2000	26
Warlords: Battlery	5/2000	21
Warm up	13/2000	19
Werner Asphaltbrenner	10/2000	23
Wild, Wild West	3/2000	25
Wizards & Warriors	4/2000	20
Woody Woodpecker Racing	13/2000	21
X-Tension	3/2000	24
X-Tension	5/2000	18
You don't know Jack 3	5/2000	20

### ■ Previews

Spiel	Ausgabe	Seite
Alice	8/2000	64
Allegiance	4/2000	92
Alone in the Dark 4	6/2000	56
Anachronox	13/2000	35
Anno 1503	10/2000	40
Aqua	8/2000	63
Arcanum	9/2000	72
Arcanum	13/2000	40
Baldur's Gate 2: Schatten von Amn	10/2000	62
Baldur's Gate 2: Schatten von Amn	1/2000	40
Baldur's Gate 2: Schatten von Amn	5/2000	48
Battle Isle – Der Andosia Konflikt	8/2000	39
Battle Isle – Der Andosia Konflikt	9/2000	Beilage
Battle Isle: Dark Space	10/2000	48
Black & White	6/2000	104
Black & White	12/2000	58
C&C: Alarmstufe Rot 2	9/2000	32
C&C: Alarmstufe Rot 2	7/2000	34
C&C 3: Tiberian Sun – Firestorm	1/2000	56
Call to Power 2	10/2000	56
Cold Blood	10/2000	58
Colin McRae Rally 2	3/2000	53
Colin McRae Rally 2	12/2000	54
Commandos 2	4/2000	86
Commandos 2	11/2000	38
Cultures	5/2000	70
Daikatana	2/2000	42
Dark Project 2: The Metal Age	1/2000	48
Dark Reign 2	4/2000	76
Delta Force: Land Warrior	10/2000	80
Delta Force: Land Warrior	12/2000	42
Desperados: Wanted Dead or Alive	9/2000	65
Desperados: Wanted Dead or Alive	13/2000	58
Deus Ex	4/2000	94
Devil Inside	3/2000	52
Diablo 2	6/2000	98



Diablo 2 Expansion	11/2000	36
Diablo 2 Expansion	13/2000	36
Dino Crisis	6/2000	66
Dungeon Siege	4/2000	70
Elder Scrolls 3, The: Morrowind	8/2000	44
Emperor: Battle for Dune	13/2000	42
Empire Earth	13/2000	54
Enemy Engaged: Comanche vs. Hokum	4/2000	52
Escape from Monkey Island	9/2000	46
Escape from Monkey Island	10/2000	68
Evil Islands	8/2000	53
Experience	1/2000	54
F1 2000	4/2000	96
F1 Manager	8/2000	52
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	11/2000	70
Final Fantasy 8	1/2000	44
Glide, Die	2/2000	49
Grand Prix 3	3/2000	46
Grand Prix 3	8/2000	50
Ground Control	1/2000	62
Ground Control	3/2000	45
Gunship!	4/2000	66
Halo	1/2000	58
Halo	9/2000	78
Heart of Stone	4/2000	57
Heavy Metal F.A.K.K. 2	1/2000	53
Heavy Metal F.A.K.K. 2	9/2000	48
Heroes Chronicles	9/2000	56
Hidden & Dangerous 2	9/2000	60
Hidden & Dangerous 2	13/2000	60
Hillman: Codename 47	9/2000	62
Hillman: Codename 47	12/2000	35
Homeworld: Cataclysm	10/2000	76
Islewind Dale	7/2000	42
Jagged Alliance 2	2/2000	45
Unfinished Business	6/2000	44
James Bond: The World is not enough	3/2000	58
Käfer Total	10/2000	50
Kicker Fußballmanager 2	1/2000	52
KISS: Psycho Circus	8/2000	54
KISS: Psycho Circus	13/2000	72
Kohan	9/2000	54
Legends of Might & Magic	5/2000	56
Lemmings Revolution	10/2000	64
Links 2001	2/2000	52
Longest Journey, The	8/2000	62
Mafia	11/2000	42
Mafia: The City of Lost Heaven	6/2000	50
Max Payne	4/2000	80
Mech Commander 2	8/2000	56
Mech Warrior 4: Vengeance	8/2000	58
Metal Fatigue	2/2000	48
Midtown Madness 2	9/2000	58
Moon Project	10/2000	77
Motocross Madness 2	3/2000	59
Myst 3: Exile	13/2000	70
Need for Speed Porsche	3/2000	60
Need for Speed Porsche	4/2000	60
Need for Speed: Motor City	3/2000	61
No one lives forever	9/2000	50
Offforce, The	9/2000	61
Pacific Warriors	11/2000	60





# JAHRESINHALT 2000

Patrizier 2, Der	11/2000	68
Pizza Connection 2	9/2000	67
Pool of Radiance 2	3/2000	54
Pool of Radiance 2	6/2000	86
Prætorians	4/2000	64
Pro Rally 2001	12/2000	54
Project IGI	5/2000	72
Quake 3: Team Arena	12/2000	52
Red Faction	11/2000	64
Republic: The Revolution	2/2000	55
Resident Evil 3: Nemesis	10/2000	46
Return to Castle Wolfenstein	13/2000	60
Sacrifice	3/2000	50
Sacrifice	11/2000	46
Serious Sam	12/2000	39
Siedler 4, Die	5/2000	57
Siedler 4, Die	8/2000	40
Siedler 4, Die	12/2000	60
SimCity 3000 Unlimited	6/2000	54
Simon the Sorcerer 3D	2/2000	54
Sims, Die: Das volle Leben	9/2000	76
Sims, The	2/2000	56
Soulbringer	6/2000	88
Star Trek: Away Team	11/2000	54
Star Trek: Bridge Commander	11/2000	56
Star Trek: DS9: The Fallen	9/2000	68
Star Trek: Voyager: Elite Force	09/2000	70
Star Trek: New Worlds	10/2000	60
Star Trek: Voyager	5/2000	62
Star Wars: Episode 1 Obi-Wan	4/2000	58
Star Wars: Episode 1 Obi-Wan	5/2000	52
Star Wars: Force Commander	4/2000	54
Starlancer	5/2000	58
StarTopia	9/2000	63
StarTopia	12/2000	48
Stupid Invaders	9/2000	44
Submarine Titans	9/2000	82
Sudden Strike	1/2000	64
SWAT 3	1/2000	46
SWAT 3: Battle Plan	5/2000	64
Sydney 2000	9/2000	64
Tachyon - The Fringe	6/2000	62
Technomage	10/2000	66
Technomage	5/2000	66
Tomb Raider: Die Chronik	10/2000	44
Traitor's Gate	3/2000	20
Tinbas 2	6/2000	58
Tropico	9/2000	40
Ultima Online 2	6/2000	70
Unreal 2	13/2000	50
Vampire: The Masquerade Redemption	4/2000	84
Vampire: The Masquerade Redemption	2/2000	46
Vampire: The Masquerade Redemption	7/2000	40
Volker 2, Die	9/2000	66
Warcraft 3	3/2000	80
Warcraft 3	13/2000	48
Warlords Battlecry	6/2000	64
Wiggles	8/2000	66
Wizards & Warriors: Quest for the main sword	9/2000	81
Wizards & Warriors: Quest for the main sword	10/2000	74
X-Com Alliance	8/2000	60
Z 2	8/2000	48
Zeus	10/2000	51

## Unter uns

Interview-Partner	Ausgabe	Seite
Alex Garden	7/2000	28
America McGee	11/2000	34
Brian Rafter	8/2000	30
Cliff Blasinski	10/2000	28
John Romero	9/2000	28
Mike Wilson	2/2000	32
Roman Ribanc	12/2000	38
Scott Miller	3/2000	32
Warren Spector	4/2000	36
Roberta Williams	13/2000	28
Jane Jensen	13/2000	28
Al Lowe	13/2000	28
Jordan Mechner	13/2000	29
Andy Hollis	13/2000	29
Tim Schafer	13/2000	29

## Nachspiel

Spiel	Ausgabe	Seite
Anstoss 3	8/2000	36
Command & Conquer: Tiberian Sun	3/2000	38
Daikatana	12/2000	40
Descent 3	1/2000	28
Earth 2150	5/2000	29
Homeworld	4/2000	45
Need for Speed Porsche	11/2000	30
Sims, Die	9/2000	30
Star Trek: Armada	10/2000	30
Star Wars: Die Dunkle Bedrohung	2/2000	33
Tomb Raider 4	6/2000	38
Ultima 9: Ascension vs. Planescape Torment	7/2000	26
Diablo 2	13/2000	32

## Interviews

Spiel	Ausgabe	Seite
Andre' Christen	13/2000	238
Ben Smedstad	1/2000	41
Bill Roper	3/2000	78
Bill Roper	13/2000	39
Boris Schneider	5/2000	46
Brett Sperry	2/2000	78
Bruno Bonnell	9/2000	97
Dave Perry	4/2000	114
Drew Markham	13/2000	61
Greg Borrd	4/2000	78
Greg Zeschuk	4/2000	82
Jon Alenson	13/2000	55
Jordan Weisman	8/2000	57
Jürgen Engler	9/2000	104
Niels Hansa	13/2000	239
Peter Molyneux	6/2000	108
Rade Stojasavljevic	4/2000	21
Rick Goodman	13/2000	55
Steven Ashley	13/2000	55
Tomas Pluharik	13/2000	65

## Vollversionen

Titel	Ausgabe	Seite
Alone in the Dark	9/2000	13
Bundesliga Manager 98	10/2000	10
Capitalism Plus	4/2000	9
Deathrap Dungeon	13/2000	9
Descent	8/2000	9
Duke Nukem 2	8/2000	9
Heroes of Might & Magic 2	1/2000	9

Hexplore	9/2000	11
King's Quest 1	9/2000	12
Links: The Challenge of Golf	8/2000	10
Rätsel des Master Lu	11/2000	9
Terminal Velocity	9/2000	12
UFC - Enemy Unknown	9/2000	13
Zork 1 - 2 & 3	8/2000	10

## Bizarre Anwendungen

Titel	Ausgabe	Seite
5 a Day Adventures	12/2000	241
Amiga Classic 2	10/2000	209
Euroführerschein 2000	6/2000	167
FSCQM 2000	5/2000	171
Gute Zeiten, schlechte Zeiten Vol. 2	1/2000	198
Mallorca den Deutschen	3/2000	155
peep	4/2000	175
Puppenkleider selbst gemacht	11/2000	225
Sailer Moon - Druck- und Screensaver Studio	8/2000	209
Virtual Harstyle	2/2000	221
Werner - ... hau wach die Karte...	9/2000	209
Wo in der Welt ist Carmen Sandiego	7/2000	163

## Hall of Fame

Spiel	Ausgabe	Seite
Anstoss 2	5/2000	166
Dark Reign	8/2000	142
Diablo	4/2000	172
Final Fantasy 1-7	3/2000	151
Grand Prix 2	9/2000	148
Master of Orion 2	10/2000	143
MDK	7/2000	162
Star Trek: 25th Anniversary	1/2000	197
Strike Commander	11/2000	164
Tomb Raider	2/2000	217

## Specials

Titel	Ausgabe	Seite
3D-Level im Eigenbau: Mein eigenes Quake	5/2000	74
Commandos 2	4/2000	86
Das ideale Spiel	7/2000	90
Das war 1999	1/2000	72
Der kommende Spielejahrgang 2000	3/2000	62
Diablo 2 im Battle.net	9/2000	102
Diablo 2: Mehrspieler-Report	10/2000	36
Dungeon Siege	4/2000	70
Easter Eggs	8/2000	206
Firmenhistorie: 3DQ	8/2000	84
Firmenhistorie: Blizzard	3/2000	74
Firmenhistorie: EA Sports	1/2000	66
Firmenhistorie: Eidos Interactive	11/2000	90
Firmenhistorie: Infogrames	9/2000	94
Firmenhistorie: Lionhead Studios	6/2000	109
Firmenhistorie: Maxis	2/2000	58
Firmenhistorie: Novagig	12/2000	82
Firmenhistorie: Shiny	4/2000	112
Firmenhistorie: Sierra	7/2000	84
Firmenhistorie:SSI	5/2000	84
Geburtsstagsquiz, Teil 1	1/2000	86
Geburtsstagsquiz, Teil 2	2/2000	80
Grand Prix 3	3/2000	46
Kaufberatung: Budgets & Spielesammlungen	4/2000	98
Looking Glass	8/2000	28
Mini-Spielechen	6/2000	168
Neue Spieleböller	12/2000	62
Online-Spiele	8/2000	70

# JAHRESINHALT 2000

PC gegen Konsolen	9/2000	84
Rückkehr der Rollenspiele	6/2000	78
Spieler-Verpackungen	10/2000	84
Taktik 3D-Shooter	2/2000	64
Ultima Online 2	6/2000	70
Warcraft 3	3/2000	80
Hardware-Special 50 Seiten	13/2000	185
Weihnachts-Gewinnspiel	13/2000	80

## Messeberichte

Spiel	Ausgabe	Seite
CeBIT 2000	5/2000	42
E3 2000	7/2000	44
ECTS 2000	11/2000	74
Game Developers Conference	5/2000	44
Internet World Berlin	8/2000	22
Microsoft Gamestack	5/2000	36
Spielwarenmesse Nürnberg	4/2000	46

## Hardware

Thema	Ausgabe	Seite	Wertung
3D Prophet 2 MX	12/2000	216	
Dual-Display Video, Grafikkarte			
Atecs Lansing ATP-3	11/2000	205	78
Arowana Ball-Less Wheel Mouse	7/2000	211	83
Arowana Freestyle Game Pad Fighter 3	5/2000	184	68
Asus AGP-V 6800 Deluxe	4/2000	183	94
Athlon 800 MHz	3/2000	158	
ATI Radeon, Grafikkarte	10/2000	189	85
Axis Pad - Interact (Prev)	11/2000	200	
bleem	2/2000	236	
CD-Brenner / DVD-Combos	13/2000	210	
Spezialisten und Alleskönner			
Creative 3D Blaster Annihilator	1/2000	253	89
Cyclone FX - Interact (Prev)	11/2000	200	
Diamond Supra Max 56K USB	3/2000	175	82
Diamond Viper 2	4/2000	191	84
E 3 Messebericht: Hardware	7/2000	206	
Everglide Giganta	5/2000	196	87
Everglide Large Attack Pad	2/2000	239	86
Festplatten-Marktübersicht	3/2000	160	
Fukitsu Steens Gamebird R/C Pilot, Flugkontrolle	10/2000	188	70
Game Maker 2000	7/2000	216	
Game Programming Starter Kit 3.0	4/2000	164	
GeForce 2 GTS	6/2000	174	
GeForce 2 GTS vs. Voodoo 5-5500	7/2000	202	
GeForce 2 Ultra	10/2000	184	
GeForce-u. Sondierkarten	12/2000	216	
Genius Maxfire G-93D	8/2000	191	75
Genius Netscorp Optical	9/2000	188	86
Genius Netscorp Optical	12/2000	220	78
GoMouseT - Interact (Prev)	11/2000	200	
GoPad FXT - Interact (Prev)	11/2000	200	
Grafikkarten mit TV-Ausgang	6/2000	182	
Grafikkarten überfaktet	2/2000	232	
Gravis Destroyer Tit, Gamepad	10/2000	189	73
Gravis Eliminator Gamepad Pro	12/2000	222	66
Gravis Eliminator Precision Pro	12/2000	222	74
Gravis Terminator Dual Control	6/2000	187	85

Guillemot 3D-Prophet	1/2000	253
Guillemot Cougar Video Edition	1/2000	287
Guillemot Force Feedback Racing Wheel	2/2000	238
Guillemot Jet Leader 3D Digital/USB	5/2000	184
Guillemot Maxi Sound Fortissimo	1/2000	266
Hammerhead FX - Interact (Prev)	11/2000	200
Hercules 3D Prophet 2	7/2000	204
Hercules 3D Prophet 2 MX	9/2000	190
Hercules 3D Prophet DDR-DVI	3/2000	165
HiZip Musikplayer und Zip-Laufwerk	13/2000	186
Histoire der Grafikkarten, 1. Teil	2/2000	234
Histoire der Grafikkarten, 2. Teil	3/2000	166
Ifeel mouse logitech	12/2000	216
Interact Cyclone Digital	5/2000	186
Interact Hammer Head Digital	2/2000	240
Interact HammerHead FX	1/2000	266
Interact Moraypad Touch Edition	8/2000	191
Interact Raider Pro Digital	6/2000	187
Interact SL-8520 CAYMAN, Gamepad	10/2000	198
Interact SL-8200	8/2000	190
iTouch Keyboard	13/2000	186
Käma LLC Razer Boomslang 1000	6/2000	187
Käma LLC Razer Boomslang 2000	2/2000	239
Kensington Mouse Works	8/2000	190
Kensington Turbo Ball	8/2000	191
Kenwood 72 X TrueX	3/2000	165
Klipsch Promedia 2.1	12/2000	221
Labtec Edge-418	7/2000	221
Lautsprecherysteme	5/2000	180
Logic 2 Screenbeat ES 20, Lautsprecher	10/2000	188
Logic 3 PC-230 Topdrive GTO	7/2000	211
Logitech Wingman Attack	2/2000	240
Logitech Wingman Extreme Digital 3D	1/2000	266
Logitech Wingman Force 3D	12/2000	221
Logitech Wingman Formula GP	12/2000	220
Logitech Wingman Gaming Mousepad	6/2000	186
M3PO, Stationärer MP3-Player	10/2000	194
Mad Catz Andreotti Racing Wheel	3/2000	175
Matrox Marvel G400-TV	2/2000	240
Matrox Millennium G450	11/2000	210
Maxi Sound Muse	11/2000	200
Microsoft Internet Keyboard	1/2000	267
Microsoft Natural Keyboard Pro	1/2000	267
Microsoft Sidewinder Force Feedback 2	12/2000	221
Microsoft Sidewinder Force Feedback 2, Preview	11/2000	204
Microsoft Sidewinder Game Voice	11/2000	204
Microsoft Sidewinder Gamepad Plug & Play	5/2000	186

Microsoft Sidewinder Joystick	11/2000	204
Microsoft Sidewinder Precision 2	11/2000	205
Microsoft Sidewinder Strategic Commander, Preview	11/2000	205
Moveman MP3-Player	13/2000	186
MP3-Player Nike	12/2000	216
MS Sidewinder Strategic Commander	12/2000	222
Netzwerk Party	1/2000	262
Netzwerk-Spiele-Bericht	3/2000	171
Nvidia GeForce 2 Ultra	11/2000	208
PC-Systeme: Wann lohnt der Neukauf?	10/2000	190
Pearl Pe-8928	9/2000	188
Pentium 4	12/2000	216
Ratpadz.Com: Ratpad	4/2000	183
Rio 800 Digital Audio Player	11/2000	206
Saitek GM 2 Action Pad & Game Mouse	6/2000	186
Saitek GM1 Game Mouse	6/2000	186
Saitek P120	3/2000	175
Saitek P2000 Gamepad	9/2000	188
Saitek P750	3/2000	165
Saitek SP 550	5/2000	184
Saitek ST 110	2/2000	239
Sidewinder Precision 2 Joystick	10/2000	184
Sound Link iLook blu	9/2000	189
Soundblaster Live Platinum	1/2000	252
Speed Link USB-Scooter	8/2000	190
Terratec DMX XFIRE 1024	11/2000	209
Thrustmaster Formula Charger	2/2000	238
Thrustmaster NASCAR 2 Pro Digital	2/2000	238
Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro	12/2000	220
Videologic Sonic Fury	11/2000	209
Vivid! Grafikkarte	13/2000	186
Voodoo 4 und 5 (Preview)	2/2000	231
Voodoo 4-4500 und 5-5500 PCI	11/2000	200
Voodoo-TV	12/2000	216

## HW-Vergleichstests

Thema	Ausgabe	Seite	Wertung
<b>MP3-Player</b>	1/2000	254	
Diamond Rio 500	1/2000	255	85
Grundig MPAXX	1/2000	255	75
Hexaglot DAP 64	1/2000	255	70
Hexaglot Mplayer 3	1/2000	256	85
LG Electronics MF-PD 330	1/2000	256	60
Schneider MP Man F20	1/2000	256	70
<b>Grafikkarten</b>	2/2000	224	
3Dfx Voodoo 3-3000	2/2000	224	80
3Dfx Voodoo 3-3500	2/2000	225	83
ASUS V3800 Ultra Deluxe	2/2000	226	91
ATI Rage Fury MAXX	2/2000	225	90
ATI Rage Fury Pro	2/2000	225	84
Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator	2/2000	226	89
Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro	2/2000	227	93
Elsa Erazor 3 Pro	2/2000	227	78
Elsa Erazor X	2/2000	227	89
Elsa Erazor X2	2/2000	228	94
Guillemot 3D Prophet	2/2000	228	99

# JAHRESINHALT 2000

Guillemot Maxi Gamer Xenfor 32	2/2000	228	84	Quickcam Web	9/2000	194	Karna LLC Razer Boomslang 2000	13/2000	207	70
Matrix Millennium G400 MAX	2/2000	229	88	Festplatten im Vergleich	12/2000	224	Logitech Mouseman Wheel Optical	13/2000	207	88
19-Zoll-Monitore	4/2000	178		** IBM DTLA-307075	12/2000	225	Microsoft IntelliMouse Optical	13/2000	207	88
Benlino 10 60 60	4/2000	179	78	Maxtor 5136H2	12/2000	225	Gamepads	13/2000	208	
iiyama Vision Master 451	4/2000	180	85	Maxtor 54610H6	12/2000	226	Gravis Eliminator Shock	13/2000	208	80
Samsung Syncmaster 800 NF	4/2000	180	81	Maxtor 56196H8	12/2000	226	Interact Hammerhead FX	13/2000	209	81
Samsung 860 p	4/2000	180	87	Quantum Fireball LCT15	12/2000	227	Logitech Wingman Gamepad	13/2000	208	85
V 7 Videoseven N95S	4/2000	181	70	Quantum Fireball Plus LM	12/2000	227	Microsoft Sidewinder Gamepad	13/2000	209	82
Wortmann Magic 107 FFD	4/2000	181	75	Samsung SV-2044D	12/2000	227	Saitek P2000	13/2000	209	74
Wortmann Magic 1995 BC	4/2000	181	67	Samsung SV-3064D	12/2000	227	Thrustmaster Firestorm Dual Power	13/2000	208	81
3D-Soundkarten	5/2000	174		Samsung SV-4084H	12/2000	228	<b>CD-Brenner</b>	13/2000	210	
** Creative Labs Soundblaster Live Platinum	5/2000	177	90	<b>Grafikkarten - Krieg der Karten</b>	13/2000	190	Apogee DRW 4624	13/2000	214	93
Creative Labs Soundblaster Live Player 1024	5/2000	177	85	3Dfx Voodoo 5 5500	13/2000	196	Plexor FX-W1210A	13/2000	215	96
Diamond Monster Sound MX 300	5/2000	178	71	Asus V-7700 Deluxe	13/2000	192	Ricoh MP9060e-DP	13/2000	214	81
Diamond Sonic S 90	5/2000	178	48	ATI Radeon 3D DDR	13/2000	192	Samsung SM-304	13/2000	215	79
Guillemot Maxi Sound Fortissimo	5/2000	178	70	ATI Radeon 64 DDR	13/2000	192	Sanyo CRD-BP 3N	13/2000	214	90
Terratec DMX	5/2000	177	58	Elsa Gladiac GeForce 2 GTS 32 MB	13/2000	193	Toshiba SD-R1 002	13/2000	215	83
Typhoon Silver Crest Acoustic Five	5/2000	178	69	Hercules 3D Prophet 2 GTS 32 MB	13/2000	194	<b>Antiviren-Programme</b>	13/2000	222	
Videologic Sonic Vortex 2	5/2000	176	75	Hercules 3D Prophet 2 GTS 64 MB	13/2000	193	Computer Associates Inoculate II 5.1	13/2000	229	78
Yamaha Waveforce 192 XG	5/2000	178	54	Hercules 3D Prophet 2 Ultra 64 MB	13/2000	193	Data Fellows F-Secure Anti-Virus 4.08	13/2000	228	90
<b>Werkzeuge für Shooter-Spieler</b>	6/2000	176		Hercules 3D Prophet DDR/DVI	13/2000	194	Frisk Software PP Win 5.07E	13/2000	228	89
Asus AGP-V6800 Ultra Deluxe	6/2000	177	94	Leadtek Winfast GeForce 2 MX	13/2000	195	G Data Antiviren Kit 9.0	13/2000	226	80
Creative Soundblaster Live Player 1024	6/2000	177	85	Leadtek Winfast GTS 2 32 MB	13/2000	195	H + B EDV Datentechnik Antivir Pro Edition 6.3	13/2000	228	77
Everglide Giganta	6/2000	177	85	Leadtek Winfast GTS 2 64 MB	13/2000	195	Kaspersky Labs Antiviral Tool-Kit Pro 3.0	13/2000	226	89
Everglide Large Attack Pad	6/2000	178	83	Matrox Millennium G450	13/2000	196	Network Associates Mc Afee Antivirus 5.02	13/2000	229	88
Karna LLC: Razer Boomslang 2000	6/2000	178	70	<b>Die besten Eingabegeräte Joysticks</b>	13/2000	200	Norman Data Defense Norman Virus Control 4.80	13/2000	229	89
Logitech Wingman Gaming Mouse	6/2000	178	83	Gravis Xterminator Dual Control	13/2000	202	Omegas Doctor Turbo Antivirus 4.0	13/2000	228	82
Microsoft IntelliMouse Explorer	6/2000	179	88	Guillemot Force Feedback Joystick	13/2000	203	Panda Software Panda Antivirus Platinum 6.18	13/2000	230	88
Microsoft IntelliMouse Optical	6/2000	179	88	Interact Cyclone Digital	13/2000	202	Sophos Antivirus 3.35	13/2000	230	78
Microsoft IntelliMouse with IntelliEye	6/2000	179	87	Logitech Wingman Extreme Digital 3D	13/2000	201	Symantec Norton Antivirus 2000 6.0	13/2000	229	89
Ratpadz.com: Ratpad	6/2000	180	88	Logitech Wingman Strike Force 3D	13/2000	203	<b>Keine Panik/ Grundlagen</b>			
<b>Best of Lenrad</b>	8/2000	192		Microsoft Sidewinder Force Feedback 2	13/2000	203	<b>Spiel</b>	<b>Ausgabe</b>	<b>Seite</b>	
Guillemot Force Feedback Racing Wheel	8/2000	193	82	Microsoft Sidewinder Precision 2	13/2000	201	Alles über T-DSL	8/2000	198	
Mad Catz Andretti Racing Wheel	8/2000	192	82	Saitek Cyborg 3D Gold	13/2000	202	Festplatten-Einbau leicht gemacht	12/2000	230	
Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel	8/2000	193	84	Thrustmaster Alterburner Lenkräder ohne Force Feedback	13/2000	201	Grafikkarten überbarten	9/2000	192	
Saitek R4 Racing Wheel	8/2000	192	87	Fanatec le mans Special Edition	13/2000	205	Mit Flatrate ins Internet	11/2000	212	
Thrustmaster Nascar Pro Digital	8/2000	192	88	Guillemot Force Feedback Racing Wheel	13/2000	206	Motherboard-Einbau MP3 selber machen	3/2000	172	
<b>Grafikkarten im Vergleich</b>	8/2000	194		Logitech Wingman Formula Force GP	13/2000	206	Richtig Herunterladen	9/2000	198	
3Dfx Voodoo 5-5500	8/2000	195	83	Mad Catz Andretti Racing Wheel	13/2000	204	Suse Linux 6.4	7/2000	212	
ASUS AGP-V7700	8/2000	195	87	Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel	13/2000	206	Windows 2000 Professional	4/2000	188	
Creative 3D Blaster GeForce 2 GTS	8/2000	196	86	Microsoft Sidewinder Racing Wheel	13/2000	205	Windows Millennium Edition	10/2000	196	
Elsa Gladiac GeForce 2 GTS	8/2000	196	86	Saitek R4 Racing Wheel	13/2000	204				
Hercules 3D Prophet 2 GTS 32 MB	8/2000	196	89	Thrustmaster 360 Modena Pro Racing Wheel	13/2000	204				
Hercules 3D Prophet 2 GTS 64 MB	8/2000	197	91	<b>Mäuse</b>	13/2000	207				
Drei Webcams unter der Lupe	9/2000	194								
Kodak DVC325	9/2000	195								
Quickcam Express	9/2000	195								



# HALLOFFAME

## THE BARD'S TALE

**Ein einsteigerfreundliches Light-Rollenspiel mit Stärken bei Grafik, Sound und Atmosphäre wird zum Welterfolg. Was Diablo kann, konnte Bard's Tale schon wesentlich früher!**

**D**ie Welt der Computer-Rollenspiele im Jahre des Herrn 1985: Zwei konkurrierende Serien spalteten die kleine Gemeinde der Rollenspieler in verfeindete Lager. Auf der einen Seite die Anhänger von »Wizardry«, gewappnet mit einem breiten Arsenal an Zaubersprüchen und Charakterwerten, knackigen Rätseln und 3D-Fenster, ihnen gegenüber die Jünger von »Ultima« und seiner Weltsimulation, einem taktischen Kampsystem und ethischen Fragestellungen.

In diese Pattsituation hinein veröffentlichte ein kleines Entwicklerteam namens Interplay mit »The Bard's Tale« seinen ganz eigenen Ansatz ans Genre. Schon das Intro ließ die

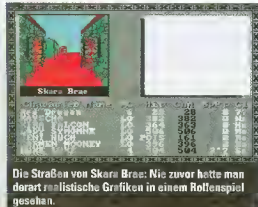
gesamte Konkurrenz alt aussehen. Von einem vollständig animierten Barden erzählt, entfaltete sich in einer Sprechblase die komplette Hintergrundgeschichte rund um die vom örtlichen Bösewicht Manger per Schneezauber eingeschlossene Stadt Skara Brae. In einem unkomplizierten Interface erstellte man eine Party aus bis zu sechs Charakteren und betrat kurz darauf die Straßen der Stadt, um sich beim nahen Händler für erste Kämpfe auszurüsten.

Ein großzügiges Sechstel des Bildschirms wurde dabei von der 3D-Ansicht der Spielwelt ausgefüllt, in der man sich in 90-Grad-Schritten drehen und in 5-Meter-Sätzen fortbewegen konnte. Betrat man ein spezielles Gebäude oder traf man auf eine Gruppe von Gegnern, so wurde dies mit einer luxuriösen Animation belohnt. In Kämpfen beschränkte sich die Einflussmöglichkeit des Spielers darauf, seinen Recken zu Beginn jeder Runde rudimentäre Anweisungen zu erteilen oder zur Flucht aufzufordern.

Hartgesottene Ultimaisten schrieben das Apple II-Spiel damals als der Wizardry-Ecke zugehörig kurzerhand ab, während die Fans des letzteren Titels es als hübschen, aber seichten Klon ohne statistische Tiefe abgemapten – zu Unrecht, wie sich herausstellen sollte. Mit Bard's Tale war es Interplay nämlich gelungen, mittels spektakulärer Monster- und Dungeon-Grafiken, atmosphärischer Soundkulisse und einem aufs Wesentliche

reduzierten Rollenspielsystem den viel breiteren Markt an Adventure- und Action-Freunde anzusprechen, dem der Einstieg in die gängigen Serien des Genres bis dato schwer fiel. Vergleichbar mit dem Erfolg von »Diablo«, regte sich bei vielen Bard's-Tale-Spielern anschließend das Interesse an zusätzlicher Rollenspielkosten. So zeichnete sich das für alle möglichen Systeme konvertierte Spiel zumindest teilweise für den damaligen Boom der Sparte verantwortlich, der bis in die frühen neunziger Jahre anhielt.

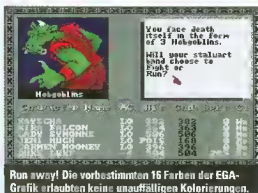
Ein eher mäßiger zweiter und ein unterschätzter dritter Teil erweiterten die Geschichte des Bardens in den folgenden Jahren zur Trilogie. Nach Interplays Hervorragendem »Dragon Wars«, einem inoffiziellen Nachfolger, ruht die Serie seit nunmehr elf Jahren in einem unverdienten Dornröschenschlaf. (luc)



Die Straßen von Skara Brae: Nie zuvor hatte man dort realistische Grafiken in einem Rollenspiel gesehen.

### WUSSTEN SIE DAB...?

- ... Skara Brae genauso wie sein Namensvetter in Ultima nach einer keltischen Siedlungsrune in Schottland benannt wurde?
- ... Electronic Arts jahrelang an einem vierten Teil herumbastelte?
- ... dieses Projekt aber angesichts der vergangenen Rollenspielreue gestrichen wurde?
- ... im Internet noch immer eine rege Fangemeinde der Serie existiert? ([www.bardstale.com](http://www.bardstale.com))
- ... Sie unter [www.cheek.org/hard](http://www.cheek.org/hard) eine Petition für eine Fortsetzung der Serie unterschreiben können?
- ... bis 1988 eine insgesamt achteilige Fantasy-Buchreihe zum Spiel erschienen ist?



Run away! Die vorbestimmten 16 Farben der EGA-Grafik erlaubten keine auffälligen Kolorierungen.



Die Verpackung ist Programm: Bard's Tale spielte sich ausschließlich in labyrinthartigen Levels ab.

### THE BARD'S TALE

- Erstveröffentlichung: 1985
- System: Apple II, C 64, Amiga, Atari ST, PC und andere
- Hersteller: Interplay/Electronic Arts
- Historisch wertvoll, weil...

... es erstmals die technischen Errungenschaften anderer Genres in einem Rollenspiel einsetzte.

... es dem Genre auf Anhieb ein wesentlich größeres Publikum erschloss.

... es eine für damalige Verhältnisse einzigartig Atmosphäre zu erzeugen vermochte.

... dem Autor dieser Zeilen noch heute manchmal die Titelmelodie durch den Kopf geht.

# SPARSCHWEIN



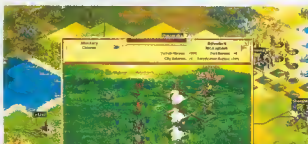
Beginnen Sie das neue Jahr doch mit einem günstigen Spiel oder einer Compilation. Wir haben hier für Sie die interessantesten Vertreter zusammengestellt.

## Civilization: Call to Power



Der Klassiker »Civilization« hat schon fast zehn Jahre auf dem Buckel, aber von seiner Faszination kaum etwas eingebüßt. Der Spin Off »Call to Power« ist vom Spielprinzip her weitgehend identisch mit dem großen Bruder. Sie müssen auf

einer zufallsgenerierten Karte ein Volk ansiedeln und durch wirtschaftliche, kriegerische und diplomatische Maßnahmen für dessen Ausbreitung sorgen. Nach sieben Jahrtausenden sollte Ihr Volk einen so hohen technischen Standard erreicht haben, um mit außerirdischen Lebensformen Kontakt aufzunehmen. Die rundenbasierte Wirtschaftssimulation bietet (wie bei allen Civilization-Spielen) äußerst schlichte Grafik, dafür aber ein komplexes Spielprinzip und hohe Langzeitmotivation. Für 20 Mark bestimmen Sie das Schicksal eines Volkes.



Wenn Sie nicht 80 Mark für die aktuelle Fortsetzung ausgeben möchten, besorge Sie sich doch das spielerisch fast identische Vorgänger »Call to Power«.

### WERTUNG BUDGET

GENRE: Wirtschaftssimulation  
HERSTELLER: Activision/  
ak-tronic  
PREIS: 20 Mark  
GETESTET IN: 20 Mark  
DAMALIGE WERTUNG: 88

### PCPLAYER SPIELSPASS

80

## Warzone 2100

In ferner Zukunft löst die Fehlfunktion eines Computers einen Atomangriff aus, der fast die gesamte menschliche Zivilisation auslöscht. Die wenigen Überlebenden Völker lechzen nun nach der Weltherrschaft und stellen aus ihren noch

verbliebenen Bürgern schlagkräftige Armeen auf. In ansehnlicher 3D-Grafik steuern Sie Ihre Truppen nach üblicher Echtzeit-Strategie-Manier über die Schlachtfelder. Die dreidimensionale Optik dient nicht nur dem Auge, sondern bietet noch zusätzliche taktische Möglichkeiten. »Warzone 2100« ist ordentliche Echtzeit-Strategie, jedoch ohne großartige Besonderheiten. Für 20 Mark kommandieren Sie die postnuklearen Truppen.



Echtzeit-Strategie in 3D-Grafik: »Warzone 2100«

### WERTUNG BUDGET

GENRE: Strategie  
HERSTELLER: Eidos/ak-tronic  
PREIS: 20 Mark  
GETESTET IN: PC Player 5/99  
DAMALIGE WERTUNG: 80

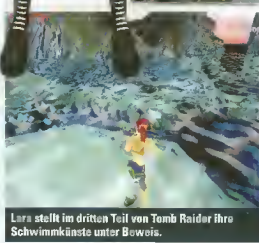
### PCPLAYER SPIELSPASS

75

## Tomb Raider 3

Ein eingeschlagener Meteorit weckt das Interesse der prallen Archäologin Lara Croft. In den Bruchstücken dieses Felsgesteins soll sich ein Artefakt befinden, mit dem sich das genetische Material von Tieren

verändern lässt. Auf der Suche nach dem Material-Trafo bereist Lara insgesamt 20 verschiedene Orte, darunter London, Teile der Antarktis und kleine Südseeinseln. Der dritte Teil zählt zwar nicht zu den besten der Serie, aber für 20 Mark ist das Lara-Abenteuer dennoch einen Blick wert – zumal er sich optisch nur unwesentlich vom aktuellen »Chronicles« unterscheidet.



Lara stellt im dritten Teil von Tomb Raider ihre Schwimmkünste unter Beweis.

### WERTUNG BUDGET

GENRE: Action-Adventure  
HERSTELLER: Eidos/ak-tronic  
PREIS: 20 Mark  
GETESTET IN: PC Player 1/99  
DAMALIGE WERTUNG: 81

### PCPLAYER SPIELSPASS

70

## Totally Unreal

Die neue Compilation bietet die über zwei Jahre alte deutsche Version des legendären 3D-Shooters **Unreal: Tournament**, inklusive des Mission-Packs **Return to Na Pali**. Eine Hintergrundstory suchen Sie im 3D-Shooter **Unreal Tournament** zwar vergebens, dafür liefern Sie sich heiße Mehrspielergefechte, die dank der hohen Computer-KI auch alleine jede Menge Spaß machen. Die Spielsammlung beinhaltet für den 3D-Shooter außerdem



Pusten Sie den Gegner in die Erdatmosphäre

noch zwei neue Spiel-Modi und 50 neue Karten. Allein das ist ja schon 30 Mark wert, oder?



Unreal setzt in der Compilation »Totally Unreal«.

### INFO COMPILATION

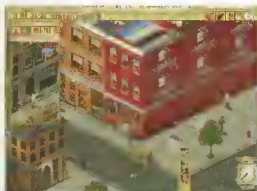
HERSTELLER: GT Interactive/Infogrames  
PREIS: Circa 30 Mark



## Gangsters

»Schurke sein macht einfach Spaß.« So frohlockte Udo vor zwei Jahren beim Test zu »Gangsters«. Sie stellen eine Banda dieser Ganoven zusammen, die systematisch die ehrbaren Bürger einer zufallsgenerierten Stadt um ihr wohlverdientes Hab und Gut bringen. Die so gewonnene Beute verweilt

danach nicht auf schwarzen Konten, sondern wird von Ihnen durch den Erwerb von legalen Geschäften gewaschen. Leider gibt es während des Spiels einige Durchhänger, in denen Sie ganzwahnernäßen Däumchen drehen. Auf der Gegenseite verbucht die etwas andere Wirtschaftssimulation ein originelles Spielprinzip. Den Einstieg in die Mafia schaffen Sie für 20 Mark.



An einer Straßenecke reformen sich verfeindete Benden imo wildo Schießerei.

### WERTUNG BUDGET

GENRE: Wirtschaftssimulation  
HERSTELLER: Eidos/ak-tronic  
PREIS: 20 Mark  
GETESTET IN: PC Player 1/99  
DAMALIGE WERTUNG: 77

PCPLAYER  
SPIELSPASS  
**74**

## Commandos: Im Auftrag der Ehre



Schleichen Sie unbemerkt an den feindlichen Wehen vorbei, um zur Basis zu gelangen.

Nach dem Überraschungserfolg von »Commandos« reichten die Macher des raffinierten Strategiespiels kurzerhand neue Missionen nach. »Im Auftrag der Ehre« ist eigentlich eine Zusatz-CD, das Hauptprogramm benötigen Sie jedoch nicht, um in den Genuss der neuen Missionen zu kommen. Sie befehlen eine kleine Spezialeinheit, die im Zweiten Weltkrieg gagarische Basen sabotiert. Dabei müssen Sie sich möglichst unbemerkt im feindlichen Territorium bewegen. Die acht Missionen sind etwas schwieriger als beim Hauptprogramm, bieten dafür aber für Strategie-Spieler eine packende Herausforderung. In den Genuss des Commandos-Zusatzes kommen Sie für 20 Mark.



### WERTUNG BUDGET

GENRE: Strategie  
HERSTELLER: Eidos/ak-tronic  
PREIS: 20 Mark  
GETESTET IN: PC Player 5/99  
DAMALIGE WERTUNG: 85

PCPLAYER  
SPIELSPASS  
**82**

## Star Wars Episode 1: Racer

In einer weit entfernten Galaxis kämpft ein kleiner Junge namens Anakin Skywalker bei einem futuristischen Wagenrennen um seine Freiheit. Das Rennen der so genannten Podracer sieht in der Computerfassung zwar nicht so spektakulär aus wie im Film, begeistert aber durch die Star-Wars-Atmosphäre und der sehr schnellen, aber dafür schlichten 3D-Grafik. Rennspielprofis fühlen sich auf Grund des niedrigen Schwierigkeitsgrads vielleicht etwas unterfordert, aber für rund 20 Mark ist auch bei ihnen für kurze Zeit Fahrspaß garantiert.



### WERTUNG BUDGET

GENRE: Rennspiel  
HERSTELLER: LucasArts/ak-tronic  
PREIS: 20 Mark  
GETESTET IN: PC Player 8/99  
DAMALIGE WERTUNG: 73

PCPLAYER  
SPIELSPASS  
**70**



Trotz der hohen Geschwindigkeit von 480 Kilometern pro Stunde wird der Pod von einem Gegner überholt.



## Sparschwein



## Larry Collection

In einer Zeit, in der Adventures noch gekauft wurden, avancierte der virtuelle Schürzenjäger Larry Laffer zur Kultfigur. Seine gesammelten Abenteuer gibt es jetzt in der »Larry Collection«. Aus den altertümlichen PC-Tagen finden sich die englischsprachigen Versionen von **Lei-**

**sure Suit Larry 1-6.** Einen vierten Teil gibt es übrigens nicht, der soll laut Entwickler von einem Hund gefressen worden sein. In deutscher Sprache liegt dann der siebte Teil **Leisure Suit Larry: Yacht nach Liebe** und die Mini-Spielsammlung **Larrys Casino** bei. Zusätzlich packte Hersteller Sierra noch die **Laffer Utilities** (kleine Windows-Hilfsprogramme im Larry-Look) und ein Interview des Larry-Erfinders Al Lowe bei. Für etwa 40 Mark dürfen alle Super-Machos wieder in schlüpfrig-witzigen Erinnerungen schwelgen.

## INFO COMPILATION

HERSTELLER: Sierra/Nevas Interactive  
PREIS: 40 Mark



Die Abenteuer der Adventure-Kultfigur Larry Laffer gibt es jetzt in einer Compilation mit vielen Extras.



Larry stellt hier in einem Wettkampf mal wieder seine Maneskraft unter Beweis.



Auch in Adventure Larry 7 wimmelt es von Mini-Spielen.

## Legendary Lords

Gleich fünf Strategiespiele erwerben Sie für rund 40 Mark mit den **Legendary Lords**. Enthalten sind **Lords of the Realm 1 & 2** sowie das zugehörige Add-On **Siege Pack**. Bei allen dreil handelt es sich um optisch und steuerungstechnisch etwas angestaubte Gefechte, bei denen sich alles um den Bau und die Erstürmung mittelalterlicher Burgen dreht. Weitaus überzeugender

spielt sich das **Lords of Magic** nobel angeschlossenem Missions-Set **Legenden aus Urak**. In der komplexen Mixtur aus Aufbauwirtschaft und Echtzeit-Strategie erobern Sie die im abgedunkelten Land verstreuten Rohstoffquellen, Magiertürme und Städte. Dort kaufen Sie beliebig viele Krieger wie etwa Magier, Elfen, Diebe und Dämonen ein. Die bunt zusammengewürfelten Söldnerscharen ziehen sodann in Rundenform durch das Land, bekämpfen die rechnergesteuerten Gegner in Echtzeit und steigern ihre Kampfwerte mit zunehmender Erfahrung und aufgefundenen Zauberwaffen.



Das reizvolle **Lords of Magic** überzeugt mit einem ungewöhnlichen Spielkonzept und scheut selbst für heutige Maßstäbe noch recht ordentlich aus.



## INFO COMPILATION

HERSTELLER: Sierra/Nevas Interactive  
PREIS: 40 Mark



Im bewährten Echtzeit-Kampf plündern Sie in der Missions-CD Ihre Gegner.

## Aktuelle Spielesammlungen

Titel	Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauf Tipp
Age of Empires: Collector's Edition	1 Age of Empires 1+2 inkl. Missions-CDs	Ensemble Studios/MS	150 Mark	👍
Blizzard Anthology	2 Diablo, Starcraft + Missions-CD, Warcraft 2 + Missions-CD	Blizzard/Havas Interactive	60 Mark	👍
Gamers Choice	3 Age of W., Battle of Britain, Eastern Front 2, Fly, Flying Heroes, GTA2, Hidden & Dang., Marlan Gothic, Railroad Tycoon2, Tzar	Take 2 Interactive	50 Mark	👍
Game Gallery Millennium Edition	4 Shadow Man, Re-Volt, Racing Simulation, Test Drive Off Road 2, Seven Kingdoms Ancient Adversaries, Siedler 2, Spearhead, Air Warrior 3, Gex 3D, Snow Wave Avalanche, Machines, Turok 2	Swing Entertainment	50 Mark	👍
Game Gallery Vol. 1	5 Anzoss 2, Forsaken, Rent-A-Hero, Constructor, Heroes of Might & Magic 2, Castrol Honda Superbike, Test Drive 4, Jack Nicklaus 5, Turok, Deadlock 2, Judge Dredd Pinball, Uprising, Johnny Herbert's Grand Prix, F/A-18 Hornet 3.0, Vermeer	Swing Entertainment	20 Mark	👍
Gold Games 3	6 Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialism, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Werbirds, Biing!!	Topware	30 Mark	👍
Gold Games 4	7 3D Ultra Pinball, Caesar 2, Descent FreeSpace, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000	Topware	70 Mark	👍
Gold Strategy Games	8 Jagged Alliance 2, Septerra Core, Gorky 17, Earth 2150 V2.0, Emergency, Robo Rumble	Topware Int.	35 Mark	👍



GT Collect 1	9 Carmageddon (deutsch), Destruction Derby 2, Formule 1 '97, Grand Theft Auto, Rollage, Wipeout 2097	GT Interactive	70 Mark	👍
Larry Collection	10 Leisure Suit Larry 1-7, Larry Casino, Laffer Utilities	Sierra/Havas Inter.	40 Mark	👍
Legendary Lords	11 Lords of the Realm 1.3 + Missions-CD f. Tal 2, Lords of Magic + Mission-CD	Sierra/Havas Inter.	40 Mark	👍
Monkey Island Collection	12 Monkey Island 1-3	LucasArts/THQ	30 Mark	👍
Play the Games, Vol. 1	13 KKND 2, Bleifuss Fun, Floyd, NHL Powerplay 98, Bleifuss Rally, FIFA 98, C&C 1, Dungeon Keeper 2, Lands of Lore 2, Industriesoft, FIFA Soccer Manager, Need for Speed 2, Nuclear Strike, F-22 ADF, Seven Kingdoms	Infogrames/Electronic Arts	65 Mark	👍
Play the Games, Vol. 2	14 C&C, Warhammer, Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlumpfe, Gangstars, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer	Infogrames/Electronic Arts	70 Mark	👍
Play the Games, Vol. 3	15 Commandos, Dark Project, Die Volker, Driver, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, Fritz 5.32, Outcast, Populous the Beginning, Silver, Sports Cars G1, Supreme Snowboarding, Tomb Raider 3, Ultima Online, Renaissance, Warzone 2100	Eidos Interactive	70 Mark	👍
Revolution Classic Adventures	16 Baphomets Fluch 1&2, Beneath a Steel Sky, Lure o.t. Tempresst	Ubi Soft	50 Mark	👎
Totally Unreal	17 Unreal + Missions-CD, Unreal Tournament + Bonus-Karte	GT Inter./Infogrames	30 Mark	👍



# Sparschwein-Liste

Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.

## Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Wertung	Preis	Player-Kauf-tip
Age of Empires	Strategie	12/97	Microsoft/Ak-tronic	86	20 Mark	0
Aloha Centauri	Wirtschaftssimulation	3/99	Farixis/E.A.	81	20 Mark	0
Anno 1602	Wirtschaftssimulation	5/98	Sunflowers/Infogrames	82	40 Mark	0
Baldur's Gate - Die Saga	Rollenspiel	2/99	Blowers	83	50 Mark	0
Caesar 3	Wirtschaftssimulation	12/96	Sierra/Ak-tronic	80	20 Mark	0
Civilization: Call to Power	Wirtschaftssimulation	5/99	Activision/Ak-tronic	80	20 Mark	0
Civilization 2: Test of Time	Strategie	10/99	Microprose/Ak-tronic	79	20 Mark	0
Colin McRae Rallye - Classic	Rennspiel	10/98	Codemasters	79	30 Mark	0
Command & Conquer 2: Alarmist. Rot	Strategie	12/96	Westwood/Electronic Arts	68	20 Mark	0
Commandos	Strategie	7/98	Eidos Interactive/Ak-tronic	85	20 Mark	0
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Strategie	6/99	Eidos Interactive/Ak-tronic	82	20 Mark	0
Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	Lucas Arts/THQ	83	20 Mark	0
Dark Project: Der Maisterdieb	Action-Adventure	2/99	Eidos Interactive/Ak-tronic	86	20 Mark	0
Dark Reign	Strategie	11/97	Activision	74	20 Mark	0
Darkstone	Action-Rollenspiel	10/99	Delphine/Electronic Arts	78	30 Mark	0
Deathraz	Action	12/98	Melbourne House/Infogrames	80	30 Mark	0
Diablo	Action-Rollenspiel	2/97	Bizarro/Ak-tronic	80	20 Mark	0
Diablo + Hellfire	Action-Rollenspiel	2/97	Bizarro/Havas Interactive	80	40 Mark	0
Driver	Rennspiel	11/99	GT Interactive/Infogrames	83	30 Mark	0
Dungeon Keeper Gold	Strategie	12/97	Bullfrog/Electronic Arts	76	30 Mark	0
Dungeon Keeper 2	Strategie	8/99	Bullfrog/Electronic Arts	83	30 Mark	0
Dynasty General Classic	Strategie	11/98	SSH/Mattel Interactive	83	40 Mark	0
European Air War	Simulation	12/98	Microprose/Habro Interactive	78	20 Mark	0
Fallout 2	Rollenspiel	1/99	Interplay	85	50 Mark	0
Freespace 2 - Dimension Pack	SF-Simulation	12/99	Voltion/Interplay	86	50 Mark	0
Gabriel Knight 3 Gold	Adventure	1/2000	Sierra/Havas Interactive	80	50 Mark	0
Gangsters	Wirtschaftssimulation	1/99	Eidos/Ak-tronic	74	20 Mark	0
Grim Fandango	Adventure	1/99	Lucas Arts/THQ	81	50 Mark	0
GTA 2	Action	12/99	Rockstar/Take 2 Interactive	81	50 Mark	0
Hill Life-Generation Pack	Action-Adventure	12/98	Valve Software/Havas Int.	80	50 Mark	0
Heretic 2	Action	1/99	Activision	82	25 Mark	0
Homeworld	Strategie	11/99	Relic/Havas Interactive	85	40 Mark	0
Incoming	Action	5/98	Rege/CDV	65	50 Mark	0
Indiana Jones & der Tempel von Babel	Action-Adventure	1/2000	Lucas Arts/THQ	85	50 Mark	0
Israeli Air Force	Simulation	11/98	Jane's Combat Sim/Electr.Arts	79	30 Mark	0
Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	Sir Tech/Ak-tronic	82	20 Mark	0
Jedi Knight & Mysteries of Sith	Action	4/98	Lucas Arts/THQ	77	45 Mark	0
Kicker Fußball Manager	Wirtschaftssimulation	11/99	Heart Line	77	30 Mark	0
Knight's & Merchants	Strategie	10/98	Topware Interactive/Ak-tronic	72	20 Mark	0
Kurt	Sport	3/99	Heart Line	74	35 Mark	0
Mech Warrior 3	SF-Simulation	7/99	Microprose/Ak-tronic	82	20 Mark	0
Monstrous Madness	Rennspiel	10/98	Microprose/Ak-tronic	76	20 Mark	0
NBA Live 2000	Sportspiel	1/2000	EA Sports	88	30 Mark	0
NHL Hockey 99	Sport	11/99	EA Sports/Electronic Arts	84	20 Mark	0
N.J.C.E. 2	Rennspiel	12/98	Magic Bytes/Ak-tronic	80	20 Mark	0
Oddworld: Abe's Exodus	Action-Adventure	1/98	GT Interactive	80	40 Mark	0
Oddworld: Abe's Odyssey	Action-Adventure	1/98	GT Interactive/Hemming	80	15 Mark	0
Outcast	Action-Adventure	8/99	Infogrames	86	40 Mark	0
Raza Syndicate Classic	Wirtschaftssimulation	4/98	Software 2000	74	50 Mark	0
Populous: The Beginning	Strategie	12/98	Bullfrog/Electronic Arts	80	30 Mark	0
Powerslide - Replay	Rennspiel	1/99	GT Interactive	83	30 Mark	0
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Adventure	11/98	Havas Interactive	75	40 Mark	0
Railroad Tycoon 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	12/98	Take 2 Interactive	81	50 Mark	0
Reg. Baron (incl. Missions)	Flugsimulation	2/98	Dynamix/Havas Interactive	70	25 Mark	0
Red Baron 3D	Simulation	10/98	Dynamix/Havas Interactive	70	40 Mark	0
Rogue Squadron	Action	2/99	Lucas Arts/THQ	72	50 Mark	0
Rückkehr nach Kronador	Rollenspiel	2/99	Havas Interactive	77	40 Mark	0
Siedler 3, Die	Wirtschaftssimulation	1/99	Blue Byte/Ak-tronic	83	20 Mark	0
Silver	Action-Adventure	5/99	Infogrames	72	35 Mark	0
Speed Busters	Action	2/99	Ubi Soft	84	25 Mark	0
Starcraft	Strategie	6/98	Bizarro/Ak-tronic	84	20 Mark	0
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	7/99	Microprose/Ak-tronic	75	20 Mark	0
Star Wars Episode 1: Racer	Rennspiel	8/99	Lucas Arts/Ak-tronic	79	20 Mark	0
Superbike Worlds Championship	Rennspiel	4/99	Milestone/EA Sports	87	30 Mark	0
System Shock 2	Action-Adventure	11/98	Looking Glass/Electronic Arts	90	30 Mark	0
Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	Eidos/Ak-tronic	70	20 Mark	0
Total Annihilation	Strategie	11/97	Cavedog/GT Interactive	78	15 Mark	0
Turok 2 Classic	Action	2/99	Quana Software/Asclain	73	50 Mark	0
Unreal	Action	8/98	GT Interactive/Ak-tronic	87	30 Mark	0
Unreal Tournament	3D Shooter	9/98	GT Interactive/Infogrames	87	30 Mark	0
Viper Racing	Rennspiel	2/99	Sierra/Havas Interactive	69	30 Mark	0
Volker, Die	Strategie	7/99	NeoJoWood	77	30 Mark	0
Warzone 2100	Strategie	5/99	Eidos/Ak-tronic	75	20 Mark	0
Wheel of Time	Action	1/2000	GT Interactive	78	40 Mark	0
Wing Commander Prophecy Classic	Action	2/98	Origin Systems/Electronic Arts	85	30 Mark	0
X-Wing Alliance	Action	5/99	Lucas Arts/THQ	85	50 Mark	0



# PLAYER'S GUIDE

## TOMB RAIDER: DIE CHRONIK



Seite 134

Lösung: Sie ist wieder da! Beschützen Sie die schöne Lara! Aus ihren gefährlichen Abenteuern!

## SACRIFICE **TEIL 1**



Seite 144

Lösung: Öffnen Sie eifrig und die ...

## TECHNOMAGE



Seite 152

Märchenhafte Komplettlösung: Werden Sie zum Helden und retten Sie Gothos!

## MECH WARRIOR 4: VENGEANCE



Seite 161

Kolossale Tipps: So stampfen Sie mit Ihrem Mech zum Sieg!

## TIPPS & TRICKS

Seite 151

## FAXPOLLING

Seite 164



Da hat die gute Lara wohl Pech, als Single darf sie die Brücke nicht passieren. Andere Helden haben es da besser. Da muss die verwöhnte Superheldin wohl weiter noch einem passenden Partner Ausschau halten ...

## HAPPYEND FÜR SPIELEHELDEN?

**W**ie ergeht es einem berühmten Spielhelden eigentlich wirklich? Zu Anfang seines Auftritts wird er mit einem ihm bis dato unbekannten Menschen konfrontiert und weiß, dass sein Überleben ab jetzt von dessen Geschick abhängt. Viele Gefahren hat er fortan zu bestehen, immer von der Reaktion und dem Verstand seines »Meisters« abhängig.

Da könnte man sich doch Gedanken machen, was der Charakter eigentlich davon hat, sein Leben aufs Spiel zu setzen. Geht alles gut, rettet er die Welt, wird zum umjubelten Helden oder sammelt erfolgreich alle möglichen Artefakte ein. Aber was dann?

Die gute Lara beispielsweise verzicht schon nach dem Spiel in ihre Single-Bude und überlegt, was sie so mit dem Rest des Lebens anstellen soll. Zum Paradies für Spielecharaktere, der »City of Romance«, haben nämlich nur Paare Zutritt. Da bringen all ihre gesammelten

Artefakte die schöne Dame nicht weiter ... Melvin hat es da schon viel besser. Er rettet mal eben die Welt und hat nebenher noch Zeit für eine nette Liebslei. Nachdem »Technomage« beendet ist, kann er mit seiner äußeren Talis den virtuellen Lebensrest im Helden-Paradies verbringen.

Für »melnen« Paladin aus »Diablo 2« dagegen sieht die Heldenzukunft ausgesprochen düster aus. Bis Sie diese Zeilen lesen, werde ich wohl auch auf dem Schwierigkeitsgrad »Hölle« Diablo besiegt haben. Und was hat der gute Lancelot davon? Wieder und wieder wird er in den schrecklichen Kampf

ziehen müssen und sein Leben riskieren ... Mögen alle Ihre Helden in diesem Jahr einem besseren Schicksal entgegensehen!

Mit freundlichen Grüßen,

Stefan Seidel

## TIPPS HOTLINE

Ihnen genügt es nicht, jeden Monat mit 32 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen versorgt zu werden?

Dann schafft unser externes Hotline-Team Abhilfe. Sie können unter der Nummer 0190 / 87 32 68 11 von 9 bis 24 Uhr heiße Cheats und Lösungen anfordern. Sollten mal ein Tipp nicht in der gigantischen Datenbank verfügbar sein, recherchiert das Team die Antwort innerhalb von 24 Stunden, sonst gilt die Geld-zurück-Garantie.

Der Gebühr pro Minute beträgt 3,63 Mark.

## Tipps & Tricks per Fax\*

**Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.**

**Kosten:** DM 1,21 pro Minute (Die Abschreibung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.

**Achtung:** Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind auf Grund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

\* Abzuruf innerhalb Deutschlands möglich.

### Möglichkeit 1:

#### Faxgerät am Hauptanschluss

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

### Möglichkeit 2:

#### Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

**Spiele-Hotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 - 268 - 11 (3,63 Mark/Minute)**  
**Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 - 419 - 43 (3,63 Mark/Minute)**

### Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummern (0190) 192 454 - 000

Titel & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer	Titel & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer	Titel & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires 2	10	(0190) 192 454 - 110	Heroes of Might & Magic: Shadow of Death	2	(0190) 192 454 - 135	Teil 1	4	(0190) 192 454 - 005
(Mehrspeiler-Level)	4	(0190) 192 454 - 115	Rescued die Olymp. Zeus	2	(0190) 192 454 - 138	Teil 2	8	(0190) 192 454 - 009
Age of Empires 2: The Conquerors	12	(0190) 192 454 - 107	Hidden & Dangerous	7	(0190) 192 454 - 107	Siedler 3: Geheimnis der Amazonas	4	(0190) 192 454 - 113
Age of Wonders	2	(0190) 192 454 - 102	Homeworld	3	(0190) 192 454 - 119	Siege	3	(0190) 192 454 - 099
Alpha Centauri, Einstiegshefte	1	(0190) 192 454 - 068	Islandia Dale	8	(0190) 192 454 - 162	Sims, The	2	(0190) 192 454 - 159
America	6	(0190) 192 454 - 070	Jack of Babel	14	(0190) 192 454 - 125	Soulbringer Teil 1	5	(0190) 192 454 - 132
Amor 1602	2	(0190) 192 454 - 111	Jagged Alliance 2	8	(0190) 192 454 - 084	Teil 2	4	(0190) 192 454 - 100
Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 454 - 050	Unfinished Business	5	(0190) 192 454 - 104	Speed Busters	1	(0190) 192 454 - 061
ACE: Rise of Rome, Einstiegshefte	2	(0190) 192 454 - 040	Kings Quest 6	6	(0190) 192 454 - 056	Steinfort: Blood War	3	(0190) 192 454 - 073
Backer's Gate	15	(0190) 192 454 - 095	KISS Psycho Circus	7	(0190) 192 454 - 185	Star Trek: Armada	6	(0190) 192 454 - 149
(S. Inquarta)	5	(0190) 192 454 - 072	RNND 2	7	(0190) 192 454 - 033	Star Trek: Birth of the Federation	5	(0190) 192 454 - 101
Baldur's Gate	4	(0190) 192 454 - 098	Rising: Könige des Mts	2	(0190) 192 454 - 165	Star Trek: Der Aufbruch	3	(0190) 192 454 - 107
Legends of the Sword Coast	6	(0190) 192 454 - 172	Königsmann Guard	7	(0190) 192 454 - 034	Star Trek Voyager: Erste Force	6	(0190) 192 454 - 174
Baldur's Gate 2, Teil 1	12	(0190) 192 454 - 176	Landes de Love 3	5	(0190) 192 454 - 077	Star Wars: Episode 1 -	7	(0190) 192 454 - 000
Teil 2	2	(0190) 192 454 - 176	Legacy of Kain: Soul Reaver	9	(0190) 192 454 - 113	Die dunkle Bedrohung	4	(0190) 192 454 - 069
Cassius 3	2	(0190) 192 454 - 045	Longest Journey: The	6	(0190) 192 454 - 138	Star Wars: Rogue Squadron	7	(0190) 192 454 - 069
Crashout Call to Power	4	(0190) 192 454 - 075	Madness	7	(0190) 192 454 - 088	Star Wars: Force Commander	7	(0190) 192 454 - 041
Civilization 2, Teil 1	2	(0190) 192 454 - 112	Mani & Magic	3	(0190) 192 454 - 104	Steel Wares	3	(0190) 192 454 - 131
Civilization 2, Teil 2	1	(0190) 192 454 - 112	Metal Gear Solid	7	(0190) 192 454 - 183	Sudden Strike	11	(0190) 192 454 - 111
Civilization 2, Teil 3	1	(0190) 192 454 - 112	North Commander	7	(0190) 192 454 - 035	System Shock 2	7	(0190) 192 454 - 109
Civilization 2, Teil 4	1	(0190) 192 454 - 112	Medi Warrior 3	8	(0190) 192 454 - 067	Thendur	2	(0190) 192 454 - 145
Civilization 2, Teil 5	1	(0190) 192 454 - 112	Messiah	7	(0190) 192 454 - 159	Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 454 - 021
Civilization 2, Teil 6	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 2	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 2	6	(0190) 192 454 - 028
Civilization 2, Teil 7	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 3	8	(0190) 192 454 - 159	Tomb Raider 2, Teil 2	10	(0190) 192 454 - 023
Civilization 2, Teil 8	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 4	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 3	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 9	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 5	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 4	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 10	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 6	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 5	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 11	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 7	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 6	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 12	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 8	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 7	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 13	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 9	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 8	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 14	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 10	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 9	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 15	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 11	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 10	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 16	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 12	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 11	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 17	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 13	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 12	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 18	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 14	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 13	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 19	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 15	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 14	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 20	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 16	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 15	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 21	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 17	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 16	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 22	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 18	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 17	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 23	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 19	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 18	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 24	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 20	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 19	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 25	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 21	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 20	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 26	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 22	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 21	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 27	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 23	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 22	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 28	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 24	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 23	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 29	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 25	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 24	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 30	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 26	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 25	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 31	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 27	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 26	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 32	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 28	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 27	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 33	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 29	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 28	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 34	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 30	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 29	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 35	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 31	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 30	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 36	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 32	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 31	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 37	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 33	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 32	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 38	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 34	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 33	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 39	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 35	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 34	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 40	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 36	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 35	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 41	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 37	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 36	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 42	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 38	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 37	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 43	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 39	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 38	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 44	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 40	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 39	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 45	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 41	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 40	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 46	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 42	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 41	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 47	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 43	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 42	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 48	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 44	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 43	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 49	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 45	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 44	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 50	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 46	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 45	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 51	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 47	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 46	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 52	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 48	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 47	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 53	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 49	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 48	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 54	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 50	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 49	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 55	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 51	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 50	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 56	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 52	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 51	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 57	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 53	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 52	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 58	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 54	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 53	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 59	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 55	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 54	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 60	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 56	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 55	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 61	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 57	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 56	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 62	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 58	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 57	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 63	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 59	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 58	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 64	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 60	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 59	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 65	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 61	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 60	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 66	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 62	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 61	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 67	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 63	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 62	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 68	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 64	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 63	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 69	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 65	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 64	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 70	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 66	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 65	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 71	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 67	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 66	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 72	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 68	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 67	13	(0190) 192 454 - 031
Civilization 2, Teil 73	1	(0190) 192 454 - 112	Mikro 69	8	(0190) 192 454 - 159	Teil 68	13	(0190) 192 454 - 031

PCPLAYER

## HARDWARE



Faustregel für leidenschaftliche Tastatursammler: Frage niemals, wozu die Rollen-Taste gut ist, sonst wirst du es nie erfahren ...

## Tiefergelegte Rechner

Ist Bush ein würdiger Präsident? Gore ein unglücklicher Verlierer? Und warum haben eigentlich ihre Wahlkampfmanager allesamt eine Rollen-Taste auf ihrer Computer-Tastatur? Fragen über Fragen, die so schnell nicht zu beantworten sind. Aber versuchen wir es wenigstens mit letzter: Merkwürdigerweise existiert die Taste schon so lange, dass sich niemand mehr so recht an ihren Ursprung erinnern kann. Was also steckt hinter dem schlichten Wörtchen »Rollens« und wozu sollen wir überhaupt etwas »rollen« (im englischen heißt die Taste übrigens »Scroll Lock«)? Der mysteriöse Begriff findet sogar auf ohnehin schon überladenen Notebook-Tastaturen seinen Platz. So unwichtig kann »Rollens« deshalb gar nicht sein. Führen wir doch einen Versuch durch. Ein Druck

auf die Rollen-Taste ergibt wieder einen Bluescreen, noch fährt der Rechner herunter und PC-Spiele sind immer noch gleich teuer. Sehr seltsam. Doch halt: Da leuchtet plötzlich eine LED rechts oben auf der Tastatur auf. Aha, jetzt wissen wir immerhin, dass »Rollens« aktiv ist. Danke, vielen dank liebe Tastatur, nun sehen wir wenigstens, ob versehentlich »Rollens« gedrückt wurde. Und was hat sich getan? Noch immer gähnt uns das Betriebssystem an, die Tastenspitzen besitzen den gleichen dunklen Rand wie zuvor und in der Garage steht immer noch kein Ferrari Modena. In der Tat: sehr sehr seltsam. Bei der Gelegenheit bemerken wir als rational denkende Wesen: Warum gibt es diese Taste, wenn man ohne sie für eine neue Tastatur satte dreihundsechzig Pfennig weniger bezahlen müsste? Wenn das kein Killerargument ist. Aber es kommt noch besser: Man stelle sich vor, wie viele Kilowattstunden, Kohle- und Atomkraftwerke man sich ersparen könnte, würde die Rollen-Taste abgeschafft. Schließlich kann man mit dem verschwendeten Strom pro gedrückter Taste und aufleuchtender LED prima einen Floh dressieren.

*Jochen Rist*

## DIE ROLLEN-TASTE ...

- ... hockt schon seit Äonen auf der Tastatur, so dass keiner mehr nachfragt.
- ... kann in Excel verwendet werden, um mit den Cursor-Tasten zu scrollen (Hurra!).
- ... ist so angestaut wie der Turbo-Schalter am PC-Gehäuse und die Pause-Taste.
- ... dürfte mindestens so wichtig sein wie MMX, T-Buffer und Bump Mapping.
- ... ist standardmäßig aus, wenn der PC bootet – ein Fall für Mulder und Scully?



Hardware-News

- NVIDIA kauft 3Dfx  
Neue Soundkarte von Terratec

SEITE 166



P4 vs. Athlon

- Im Vergleich: Pentium 4/1,5 GHz und Athlon Thunderbird 1,2 GHz

SEITE 172



Keine Panik

- Emulatoren unter der Lupe

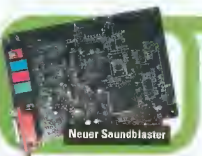
SEITE 176



Creative DAP Jukebox

- Der mobile MP3-Player mit 6 GByte Speicherkapazität

SEITE 168



Neuer Soundblaster

- Im Test: Soundblaster Live Platinum 5.1

SEITE 170



# HARDWARENEWS

- 3Dfx von NVIDIA aufgekauft ■ Neue Soundkarte von Terratec
- Zwei Prozessoren in Elitegroup-Mainboard

## NVIDIA ÜBERNIMMT 3DFX

NVIDIA TO ACQUIRE 3DFX CORE GRAPHICS ASSETS



Nach der Übernahme von 3Dfx durch NVIDIA wird es keine neuen Voodoo-Karten mehr geben.

Voodoo-Karten können zwar auch noch in naher Zukunft mit Treiber-Support rechnen, Nachfolgermodelle der aktuellen Produkte wird es jedoch nicht mehr geben.

Für den beinahe Schnäppchenpreis von 112 Millionen Dollar kaufte der Grafikkartengigant NVIDIA den finanziell angeschlagenen Konzern 3Dfx auf. Damit endete auch der von 3Dfx angezeigte Rechtsstreit wegen angeblicher Patentrechtsverletzungen von NVIDIA. Finanziell sah es um den Voodoo-Grafikarten-Hersteller in letzter Zeit nicht sehr rosig aus, da man große Käufererschleichen an NVIDIA verloren hatte. 3Dfx revolutionierte vor gut vier Jahren mit Voodoo-Boards die Grafikarten-Technologie und machte 3D-Beschleuniger für den PC massenmarktfähig. Besitzer aktueller Voodoo-Karten können zwar auch noch in naher Zukunft mit Treiber-Support rechnen, Nachfolgermodelle der aktuellen Produkte wird es jedoch nicht mehr geben.

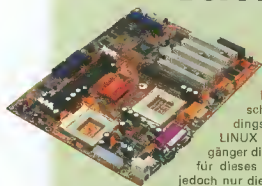
## NEUE TERRATEC SOUNDKARTE

Die SoundSystem 512i digital bietet viele Features zum günstigen Preis



Hersteller Terratec liefert ab sofort zum günstigen Preis von 90 Mark die Soundkarte »SoundSystem 512i digital«. Das Board bietet neben den aktuellen Wiedergabestandards EAX 2.0, A3D und DirectSound 3D einen optischen Digitalausgang, der die Weiterleitung an einen externen Dolby-Digital-Decoder möglich macht. Dies macht aber nur bei der Wiedergabe von Filmen auf DVD wirklich Sinn. Für Hobbymusiker bietet die Karte den »Yamaha S-YX650« Software-Synthesizer und den MIDI-Sequencer »Logic Fun« von Emagic.

## DOPPELT GEMOPPELT



In dem neuen Mainboard von Elitegroup sorgen auf Wunsch zwei CPUs gleichzeitig für Rechenpower.

Das neue Mainboard von Hersteller Elitegroup ist eine kleine Revolution im PC-Bereich. Das Dual-Socket »D6VAA« für 270 Mark bietet die Möglichkeit, zwei Hauptprozessoren einzubauen. Mit zwei identischen CPUs, die sich dann die Rechenarbeit teilen, wäre theoretisch eine Verdopplung der Rechengeschwindigkeit möglich. Zwei Haken hat die Sache allerdings: Momentan unterstützen nur die Betriebssysteme LINUX und Windows 2000 beziehungsweise dessen NT-Vorgänger diese Technologie. Auch die jeweilige Anwendung muss für dieses Feature programmiert worden sein. Zurzeit macht jedoch nur die Q3-Engine davon Gebrauch, die bisherigen Frame-Raten waren allerdings noch nicht sehr zufrieden stellend. Doch spätestens, wenn sich der Windows-Millennium-Nachfolger »Whistler« etabliert hat, könnte das Dual-Processor-Verfahren im breiten Umfang Eingang halten. Das Mainboard funktioniert übrigens auch mit einer CPU, so dass einer sofortigen Anschaffung eigentlich nichts im Wege steht und Sie sich mit einer Nachrüstung etwas Zeit lassen können.

## NEUE LOGITECH WEBCAM



Mit der »QuickCam Pro 3000« bringt Hersteller

Logitech in diesen Tagen das Nachfolgemodell der rund ein Jahr alten QuickCam-Pro heraus. Die brandaktuelle Webcam besitzt einen neuen CCD-Sensor und soll selbst bei schlechteren Lichtverhältnissen scharfe Bilder liefern. Mit dem SmartClip lässt sich die Kamera bequem an Laptops und Flat-Panel-Monitoren anbringen. Wie schon beim Vorgänger gehört eine Software zur Erstellung von Video-Mails zum Lieferumfang. Die neue QuickCam ist zum Preis von rund 200 Mark erhältlich.

Die neue QuickCam Pro 3000 von Logitech soll Bilder in höherer Qualität liefern.

## FREI UND UNGEBUNDEN

Kabellose Eingabegeräte kommen immer mehr in Mode. Hersteller Memorex bietet ab sofort eine schnurlose Maus sowie eine Tastatur in einem Paket zum Preis von 120 Mark an. Die Sender der Eingabegeräte verfügen über eine Multi-Channel-Funktion, die Interferenzen mit anderen Benutzern solcher Geräte vermeiden soll. Die Maus verfügt über ein Scrollrad und vier Tasten. Das Keyboard

besitzt vier Multimedia-Tasten, mit denen Sie beispielsweise den Web-Browser direkt starten oder Ihren Rechner in den Stand-By-Modus schicken.



Memorex bietet eine schnurlose Tastatur plus Maus in einem Paket.



## GEFORCE-2-NACHFOLGER

Langsam etabliert sich der GeForce-2-Chip bei den heimischen Rechnersystemen, da steht schon der Nachfolger in den Startlöchern. Der unter dem Codenamen »NV 20« entwickelte Prozessor soll laut NVIDIA sieben Mal so schnell sein wie sein Vorgänger. An der Chiparchitektur selbst wurden jedoch nur minimale Änderungen vorgenommen. Die wirklich nächste Generation von Beschleunigern wird erst im Herbst 2001 veröffentlicht. Der NV 20 soll noch in diesem Quartal erscheinen, so dass wir Ihnen in einer unserer nächsten Ausgaben einen Test präsentieren dürfen.



Der GeForce-2-Nachfolger soll bis zu sieben Mal schneller sein

# HARDWAREHITLISTE

Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung: unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.

## Boxen

- 1** Creative Desktop Theatre 5.1 DTT  
2500 Digital Ca. Preis: 470 Mark  
Test in: 5/2000

- 2** Klipsch Promedia 2.1  
Ca. Preis: 500 Mark  
Test in: 12/2000 (86 Punkte)

- 3** Videologic Sirocco Crossfire  
Ca. Preis: 800 Mark  
Test in: 5/2000

**PREIS TIPP**  
Creative Four Point Surround  
Ca. Preis: 160 Mark  
Test in: 3/99 (84 Punkte)



## Monitor

- 1** Samsung Syncmaster 950p (19 Zoll)  
Ca. Preis: 950 Mark  
Test in: 4/2000 (87 Punkte)

- 2** Iiyama Vision Master 451 (19 Zoll)  
Ca. Preis: 1000 Mark  
Test in: 4/2000 (85 Punkte)

- 3** Samsung Syncmaster 900 NF (19 Zoll)  
Ca. Preis: 1000 Mark  
Test in: 4/2000 (81 Punkte)

**PREIS TIPP**  
Videaseven N555  
Ca. Preis: 740 Mark  
Test in: 4/2000 (79 Punkte)



## Gamepad

- 1** Logitech Wingman Gamepad  
Ca. Preis: 60 Mark  
Test in: 13/2000 (85 Punkte)

- 2** Microsoft Sidewinder Gamepad  
Ca. Preis: 70 Mark  
Test in: 13/2000 (82 Punkte)

- 3** Thrustmaster Firestorm Dual Power Gamepad  
Ca. Preis: 80 Mark  
Test in: 13/2000 (82 Punkte)

**PREIS TIPP**  
Logitech Wingman Gamepad  
Ca. Preis: 50 Mark  
Test in: 13/2000 (85 Punkte)



## Soundkarte

- 1** Creative Labs Soundblaster Live! Platinum 5.1 Ca. Preis: 500 Mark  
Test in: dieser Ausgabe

- 2** Creative Labs Sound Blaster Live! Player 1024 Ca. Preis: 140 Mark  
Test in: 5/2000 (85 Punkte)

- 3** Videologic Sonic Vortex 2  
Ca. Preis: 160 Mark  
Test in: 5/2000 (75 Punkte)

**PREIS TIPP**  
Yamaha Waveforce 192 XG  
Ca. Preis: 80 Mark  
Test in: 13/2000 (54 Punkte)



## Maus

- 1** Microsoft IntelliMouse Optical  
Ca. Preis: 110 Mark  
Test in: 13/2000 (88 Punkte)

- 2** Logitech MouseMan Wheel Optical  
Ca. Preis: 100 Mark  
Test in: 13/2000 (88 Punkte)

- 3** Microsoft IntelliMouse with Intelli Eye  
Ca. Preis: 110 Mark  
Test in: 6/2000 (87 Punkte)

**PREIS TIPP**  
Logitech Pilot Wheel Mouse  
Ca. Preis: 50 Mark  
Test in: ...



## DVD-Laufwerk

- 1** Pioneer DVD-A65SZ  
Ca. Preis: 350 Mark  
Test in: -

- 2** Toshiba SD-M1402  
Ca. Preis: 280 Mark  
Test in: -

- 3** Pioneer DVD-114  
Ca. Preis: 270 Mark  
Test in: -

**PREIS TIPP**  
Hitachi GD-7000  
Ca. Preis: 230 Mark  
Test in: -



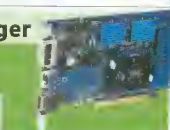
## 2D/3D-Beschleuniger

- 1** Hercules 3D Prophet 2 Ultra  
Ca. Preis: 1300 Mark  
Test in: 13/2000 (94 Punkte)

- 2** ATI Radeon 64 MB VIVO  
Ca. Preis: 950 Mark  
Test in: 13/2000 (89 Punkte)

- 3** Leadtek Winfast GeForce2 GTS64  
Ca. Preis: 850 Mark  
Test in: 13/2000 (89 Punkte)

**PREIS TIPP**  
Hercules 3D Prophet 2 MX  
Ca. Preis: 370  
Test in: 13/2000 (71 Punkte)



## Joystick

- 1** Thrustmaster Afterburner  
Ca. Preis: 170 Mark  
Test in: 13/2000 (85 Punkte)

- 2** MS Sidewinder Precision 2  
Ca. Preis: 100 Mark  
Test in: 13/2000 (77 Punkte)

- 3** Saitek Cyborg 3D Gold  
Ca. Preis: 100 Mark  
Test in: 13/2000 (76 Punkte)

**PREIS TIPP**  
Logitech Wingman Attack  
Ca. Preis: 40 Mark  
Test in: 2/2000 (71 Punkte)



## Force-Feedback-Lenkrad

- 1** Saitek R4 Force Wheel  
Ca. Preis: 400 Mark  
Test in: 9/99

- 2** MS Sidewinder Force Feedback Wheel  
Ca. Preis: 220 Mark  
Test in: 13/2000 (84 Punkte)

- 3** Guillemont Force Feedback R. Wheel  
Ca. Preis: 250 Mark  
Test in: 13/2000 (82 Punkte)

**PREIS TIPP**  
Logitech Wingman Formula Force GP  
Ca. Preis: 220 Mark  
Test in: 13/2000 (75 Punkte)



## Lenkrad

- 1** Thrustmaster 360 Modena Pro  
Ca. Preis: 170 Mark  
Test in: 13/2000 (87 Punkte)

- 2** Fanatec LeMans Special Edition  
Ca. Preis: 150 Mark  
Test in: 13/2000 (83 Punkte)

- 3** Saitek R4 Racing Wheel  
Ca. Preis: 200 Mark  
Test in: 13/2000 (82 Punkte)

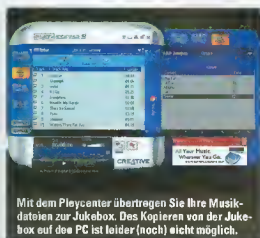
**PREIS TIPP**  
Mad Catz Andratis Racing Wheel  
Ca. Preis: 150 Mark  
Test in: 3/2000 (82 Punkte)



Im Test: Mobiler MP3-Player

# CREATIVE D.A.P. JUKEBOX

Mit nahezu sechs Gigabyte Speicher hat die Jukebox weitaus mehr auf dem Kasten als herkömmliche MP3-Player.



Laufwerk mit Digital Audio Extraction) erstellt haben. Nun haben Sie die Wahl, einzelne Lieder über ein paar Untermenüs direkt abzuspielen oder ein komplettes Album, beziehungsweise einen Ordner in eine aktive Schleiße zu setzen. Von dort aus wechseln Sie dann schnell zwischen den Liedern hin und her. Eine Schleiße lässt sich zudem als Playliste, oder noch besser, in eine aktive Liste speichern. Von dort aus rufen Sie die Lieder dann direkt auf – ohne vorher durch mehrere Verzeichnisse zu klicken. Auch bei der Bedienung stellen wir einen kleinen Manko fest: Spielen Sie nämlich ein Lied ab, so wird die Navigation in den Menüs merkbar träger. Dank des flashbaren Firmware-Speichers kann Creative da durch spätere Patches vielleicht noch etwas Nacharbeit leisten. (JR)

In der 397 Gramm schweren DAP Jukebox sitzt eine Festplatte mit 5719 MByte Speicherkapazität.

mäßiger Kopfhörer, ein USB-Kabel und die Installations-CD. Auf letzterer ist das »Playcenter«, über das Sie Musikdateien vom PC auf die Jukebox übertragen. Der umgekehrte Weg, also die Übertragung von der Jukebox auf den PC ist nicht möglich. Ein MP3-Lied mit fünf Megabyte ist in circa zwölf Sekunden über die USB-Schnittstelle übertragen. Möchte man die DAP-Festplatte auf einen Schlag zürüchren, ist also etwas Geduld vonnöten. Das Playcenter bietet zudem die Möglichkeit, eine CD auszulesen, um die erstellten .mp3-Dateien direkt auf die Jukebox zu kopieren. Auf Wunsch loggt sich das Playcenter in die Internet-CDDb ein, holt sich den Titel der CD samt Liednamen aus der Datenbank und benennt so die erstellten .mp3-Dateien.

## DIE JUKEBOX IM DETAIL

Akku-Laufzeit:	4 Stunden
Speicherkapazität:	5719 MByte
Anti-Shock-Speicher:	8 MByte DRAM
Abmessungen:	127x127x39mm

- USB Anschluss
- Dual-Line-Out für externe Lautsprecher
- Line-In für Aufnahmen
- Mit Infrarotempfänger für (optionale) Fernbedienung

## RISTS FAZIT



Die DAP Jukebox ist ein Gadget, auf das viele Leute lange warten mussten.

Während man sich bei gewöhnlichen MP3-Playern mit begrenzten 64 oder 32 MByte Speicher nach kürzester Zeit satt hört und neue Lieder zu kopieren sind, geht der Jukebox dank gigantischer Speicherkapazität so schnell nicht der Platz aus. Außerdem gab sich Creative mit der Integration der Festplatte samt Abspielsoftware nicht zufrieden. Vielmehr sind die EAX-Effekte und eine durchdachte Software willkommenen Begleichen, die man beim duffigen Preis von 1300 Mark aber auch erwarten darf. Auch die Soundqualität überzeuge. Ohne die Kritikpunkte »zu lange Bootsequenz«, »mäßiger Kopfhörer« und »wenig navigieren in den Menüs« würde ich die Jukebox uneingeschränkt weiterempfehlen. Nehmen Sie hingegen die Mankos in Kauf, erhalten Sie ein portables Musik System, neben dem ein normaler Walk- oder Discman wahrlich alt aussieht. Wer bisher mit der Anschaffung eines portablen MP3-Players gezögert hat, darf jetzt bedenkenlos zugreifen.



## WERTUNG CREATIVE DAP JUKEBOX ca. 1300 Mark ■ Jukebox

- PRO**
- GENÜGENDE SPEICHERPLATZ
  - VIELE FUNKTIONEN
- CONTRA**
- ▼ LANGE BOOT-ZEIT
  - ▼ MASSIGER KOPFHÖRER

PCPLAYER

88

## Bedienung

Seit über einem halben Jahr fiebern wir der Veröffentlichung der »DAP Jukebox« entgegen. Und das mit gutem Grund. Schließlich wurde eine Festplatte mit 5719 MByte integriert, auf die Sie in erster Linie .mp3-Dateien speichern, um sie dank vier mitgelieferter Akkus unterwegs anzuhören.

Nebenbei spielt die Jukebox auch noch Dateien im .wav-, .mid-, .nrvf- und Windows-Media-Format ab. Insgesamt speichern Sie auf der Jukebox-Festplatte ungefähr 100 Stunden Musik. Das hört sich nach unheimlich viel Holz an – ist es natürlich auch. Allerdings macht Ihnen der Stromhunger des Geräts einen kleinen Strich durch die Rechnung. Voll aufgeladene Akkus halten den Musikfluss nämlich gerade einmal vier Stunden aufrecht. Danach heißt es entweder Akkus über das mitgelieferte Netzteil im Gerät aufladen oder vier neue NiMH-Akkus einsetzen. An Ausstattung befinden sich im Karton eine tragbare Kunststoffedertasche, ein

ist die Festplatte der Jukebox erst einmal ordentlich gefüllt, kann's losgehen. Die Navigation im Menü, das sich über ein hintergrundbeleuchtetes 132 mal 64 Pixel großes Display aufbaut, ist kinderleicht. Ein Auf- und Abwärtsbutton, sowie drei Funktionsknöpfe dienen der Navigation. Natürlich dürfen die Play-, Stopp-, Vorwärts- und Rückwärts-Taste nicht fehlen. Lautstärkeregler und ein Lock-Button, der versehentliche Knopfdrücke verzeiht, sind natürlich mit von der Partie. Aktiviert wird die Jukebox, indem man die Play-Taste zwei Sekunden lang gedrückt hält. Nach jedem Einschalten muss man jedoch circa 22 Sekunden warten, bis das Gerät einsatzbereit ist. Solange dauert nämlich der Boot-Vorgang. Das ist einer der wesentlichen Kritikpunkte der Jukebox. Doch zurück zum Menü. Über den Library-Button durchforsten Sie die Festplatte und wählen die Alben, beziehungsweise Verzeichnisse aus, die Sie zuvor im PC (Minimum: Pentium 200, 32 MByte RAM, USB-Schnittstelle, CD-ROM-



# PSM2

100% UNABHÄNGIG ALLES ÜBER PS2 PS1 DVD

**NEU!**

**JETZT MIT**

**PLAY  
FUN  
MAGAZIN**



Mit PSM2 in die Spiele-zukunft.  
Am **03.01.** wieder da!  
Die Playstation2. Das Magazin.

**future**  
Magazin

## Soundkarte im Test

# SOUNDBLASTER LIVE PLATINUM 5.1

Der Mercedes unter Creatives Referenz-Soundkarten bekommt einen Nachfolger, der mit noch mehr Spielereien klotzt.



**D**er mit der Soundblaster-Live-Serie eingeführte Standard EAX setzte Maßstäbe in der 3D-Tonwiedergabe. Die ausgereifte Technologie ist auch der Grund, warum Creative Labs bei ihrer neuesten Soundkarte nur Änderungen im Detail vornahm.

Herzstück der Karte ist wie schon im Vorgänger der EMU10K1-Chip, der in der Architektur weitgehend identisch geblieben ist. Neben der gewohnten Wiedergabe von Spielsound in EAX 1.0, 2.0 oder DirectSound 3D funktioniert die Karte aber auch als Dolby-Digital-Decoder. Dieser Soundstandard hat sich schon seit einigen Jahren in Kinos eta-

»Einen externen Dolby-Digital-Decoder können Sie sich in Zukunft sparen.«

biert und spielt nach dem Siegeszug der DVD-Filme nun auch im Heimbereich eine immer größere Rolle. Für die Wiedergabe einer DVD in Dolby-Digital waren bislang eine Soundkarte mit digitalem Ausgang und ein externer Decoder notwendig, der übrigens auch von Creative Labs angeboten wird. Diese können Sie sich zukünftig sparen. Sie benötigen lediglich ein passendes Lautsprechersystem – wie beispielsweise das »Desktop Theatre 5.1 DTT2200«, bestehend aus fünf Lautsprechern und einem Subwoofer – und schon dröhnt aus Ihrem PC satter Kinound, der seinesgleichen sucht. Bei Computerspielen selbst spielt Dolby-Digital momentan noch keine Rolle. Ob sich das in Zukunft ändern wird, hängt davon ab, wie stark die dafür erforderliche Hardware verbreitet sein wird.

## Das Live-Drive IR

Wie schon beim Vorgängermodell unterscheidet sich die Platinum-Serie durch eine zusätzliche Box, das »Live Drive«. Dieses wird in einen freien 5,25-Zoll-Schacht Ihres PCs

geschraubt und mit der Soundblaster-Karte wie dem Netzteil Ihres PCs verbunden. An der Frontseite des Live-Drives finden sich neben Lautstärkeregler für Mikrofon und Lautsprecher auch Anschlüsse für Kopfhörer, MIDI-Geräte sowie Ein- und Ausgänge für digitales Equipment.

Neu am Live-Drive ist der Zusatz IR, der für den Infrarotempfänger der mitgelieferten Fernbedienung steht. Mit dieser lässt sich nicht einfach nur die Lautstärke regeln. Sie steuern außerdem die DVD- und MP3-Wiedergabe oder wechseln beispielsweise den Sender, den Ihre Radio-Karte gerade empfängt. Jedes Kommando von der Fernbedienung sehen Sie als On-Screen Display-Anzeige auf dem Bildschirm.

Seit der »Soundblaster Live Player«-Karte ist auch ein hardwaremäßiger MP3-Encoder

Mittels der Fernbedienung lässt sich nicht nur die Lautstärke regeln, sondern beispielsweise auch die Wiedergabe des DVD-Players steuern.

## WERTUNG

SOUNDBLASTER LIVE PLATINUM 5.1

ca. 500 Mark ■ Soundkarte

### PRO

- ▲ FERNBEDIENUNG
- ▲ INTEGRIERTER DOLBY-DIGITAL DECODER
- ▲ REICHHALTIGE AUSSTATTUNG

### CONTRA

- ▼ ZUEMUCH TEUER

**92**

integriert, der Ihre Wav-Dateien unabhängig von der Prozessorleistung Ihres Rechners in MP3s umwandelt. Auf Grund der Rechenleistung von aktuellen PCs spielt diese Option jedoch so gut wie keine Rolle mehr.

Die sonstige Ausstattung der Karte kann sich ebenfalls sehen lassen: Neben einem externen Mikrofon und MIDI-Anschlusskabeln liegen die Spiele »MDK 2« und »Rage Rally« bei. Für Musiker dürfte schließlich der MIDI-Sequencer »Cubasis VST« interessant sein. (tdk)

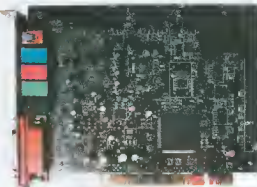


## KNAUS' FAZIT

Die »Soundblaster Live Platinum 5.1«

kopiert ihren Vorgänger nochmals durch den integrierten Dolby Digital Decoder und die Fernbedienung. Allerdings ist sie mit rund 500 Mark nicht gerade billig. Wer auf des Live-Drive IR verzichten kann, kommt mit dem kleinen Bruder, der »Soundblaster Live 5.1« etwa 300 Mark günstiger davon, ohne Einbußen in der Klangqualität hinnehmen zu müssen. Für reine Spieler ist diese Lösung auf jeden Fall vernünftiger. Achten Sie auch darauf, dass Sie nur in den Genuss des Dolby Digital-Sounds kommen, wenn Sie über ein passendes Lautsprechersystem verfügen. Die entsprechenden Boxen schlagen nochmals mit rund 300 Mark ein Loch in Ihr Bankkonto.

Wenn Sie neben Computerspielen und DVD-Filmen auch etwas Musik am Computer machen wollen und ein MIDI Keyboard besitzen, ist die neue Platinum sicherlich die bessere Wahl. Des reichhaltigen Softwarepaket und die vielen Anschlussmöglichkeiten lassen bei Hobbykomponenten keine Wünsche offen.



Die Karte ist mit ihrem kleinen Bruder Soundblaster Live 5.1 weitgehend identisch.

**3 Ausgaben  
für nur  
12 Mark.**

**PSM2 - Alles über  
PS2 • PS1 • DVD  
Das 100%  
unabhängige Magazin**



## PSM2 DEINE ABO-VORTEILE

- **PSM2** informiert 100% unabhängig über PS2, PS1 und DVD
- **PSM2** kommt jeden Monat pünktlich und ohne zusätzliche Kosten zu Dir nach Hause
- **PSM2** und Du sparst 15% gegenüber dem Kioskpreis

**BESTELL-COUPON**

**A,** Ich möchte PSM2 kennenlernen. Bitte schickt mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 12,00. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, so freue ich mich, ab der regelmäßigen Zustellung per Post fest Haus – für DM 80,40 (pro Heft nur DM 6,70 anstatt DM 7,90). Damit spare ich 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht delieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

\_\_\_\_\_  
Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

**Widerrufsrecht:** Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PSM2, Abo-Service CSJ, Ickstattstrasse 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift:

Datum, 2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

CPP12

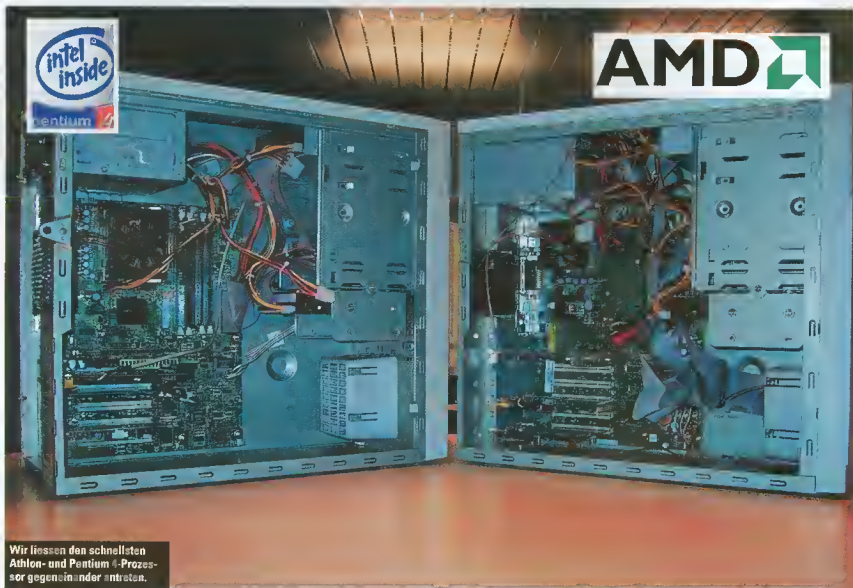




Vergleichstest: Pentium 4/1,5 GHz vs. Athlon Thunderbird 1,2 GHz

# ES KANN NUR EINEN GEBEN

Seit der Pentium 4 erhältlich ist, hat AMD endlich wieder einen würdigen Konkurrenten für die eigene Thunderbird-Serie gefunden.



Wir lassen den schnellsten Athlon- und Pentium 4-Prozessor gegeneinander antreten.

**E**twa ein halbes Jahr ist es her, dass AMD es sich auf den Leistungsthron der Prozessoren bequem machte. Nun stellt Intel nach inzwischen zwei Jahren Lebensdauer des Pentium III sein jüngstes Baby vor, den Pentium 4.

Nach einer länger anhaltenden Pannenserie (P-III-Seriennummer, Rückzug des Pentium III/1133 MHz, mäßiger Absatz des überteuren Rambus-Speichers) versucht Intel mit dem Pentium 4 verlorenen Boden wieder gut zu machen. Der P4 besitzt mit der so genannten «NetBurst Mikroarchitektur» eine neue Technologie, die sich in der Praxis aber erst noch durchsetzen muss, wie sich an späterer Stelle dieses Artikels herausstellt. Vorerst ist der Pentium 4 in drei verschiedenen Ausführungen erhältlich. Neben der 1300-MHz- und 1400-MHz-Ausführung gibt es das derzeitige High-End-Modell mit 1500 MHz, das wir für diesen Test zur Verfügung gestellt bekommen. Wer hätte das gedacht? Natürlich muss

im Falle einer Neuentwicklung wieder einmal die restliche PC-Infrastruktur darunter leiden. So sind für einen Pentium 4 vorerst Gehäuse nach ATX12V-Spezifikation zu verwenden, da das Netzteil durch gesteigerten Stromhunger über zusätzliche Kabel mit dem Mainboard zu verbinden ist. Auch beim Arbeitsspeicher kommt kein SDRAM mehr zum Einsatz, sondern die wesentlich teureren DDRAM-Speicherbausteine. Erst ab dem dritten Quartal 2001 dürfen wegen eines verzwickten Deals zwischen Rambus und Intel wieder SDRAMs verwendet werden. Auch VIA wird dann einen Chipsatz anbieten, der DDR-Speicher benutzt. Bis es endlich so weit ist, dürfen noch mehr Leute auf den Thunderbird-Zug aufgesprungen sein.

## Thunderbird mit DDR-RAM

Derzeit schnellster Athlon-Prozessor ist der Thunderbird mit 1200 MHz von AMD. In punkto Taktfrequenz-Erhöhung plagt AMD nicht solche Probleme wie Intel. Letztere CPU-

Schmiede war mit den Pentium-III-Prozessoren bei 1133 MHz an einer kritischen Grenze angelangt. Schließlich musste Intel die 1133er-Modelle wegen Fehlfunktionen wieder zurückziehen. Während man bei Intel mit dem Pentium 4 ein neues Prozessordesign vorstellt, verbesserte AMD zusehends die vorhandene Technologie, die bei Athlon-CPU's zum Einsatz kommt. So greift der Thunderbird 1200 MHz auf leistungsfähigen DDR-Speicher zu, der nur unwesentlich teurer als die bisherigen SDRAM-Speicherriegel ist. Dafür erhöhte sich im Vergleich dazu die Leistung um durchschnittlich zehn bis fünfzehn Prozent. Der Vorteil an DDR-Speicher ist die bessere Zusammenarbeit zwischen Prozessor und Speicher, welche mit einem 133 MHz Frontside-Bustakt und doppelter Datenrate (266 MHz) arbeiten. Der erste DDR-Chipsatz wurde natürlich von AMD selbst entwickelt und trägt die Bezeichnung AMD-760. Weitere Chipsätze, zum Beispiel von VIA und SIS sollen folgen. (jrr)

# ATHLON THUNDERBIRD 1200 MHZ

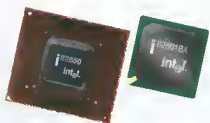
**Der derzeit schnellste Prozessor von AMD zieht mit 1200 MHz und dem Preis-Leistungsliebling DDR-RAM in die Schlacht.**

**D**er Name »Thunderbird« bezeichnet lediglich den Athlon-Prozessor in seiner zweiten Revision. AMD selbst nennt den Thunderbird schlicht und einfach Athlon, obwohl sich mittlerweile die neue Bezeichnung fest eingebürgert hat.

Vor etwa einem halben Jahr nahm AMD in der Prozessorarchitektur des Athlon ein paar Änderungen vor. Statt einem externen Level-2-Cache wurde der L2-Cache nun fest in den Prozessorkern integriert. Das hat den Vorteil, dass der L2-Cache mit voller CPU-Taktfrequenz arbeiten kann. Beim L1-Cache bleibt hingegen alles beim Alten, er ist nach wie vor 128 KByte groß. Beim Pentium III saß der L2-Cache schon auf dem Prozessorkern, was

unter anderem ein Grund für bessere Benchmark-Ergebnisse im Vergleich zum normalen Athlon war. Da man das bei AMD natürlich so schnell wie möglich auf den Pentium III los. Schließlich gelang es AMD in Benchmarks den verlorenen Boden zu präzisieren mit dem Thunderbird 1200 MHz einen Athlon-Prozessor, der dem Pentium III locker Paroli bietet. Selbst der Pentium 4 kommt in nahezu allen derzeitigen Benchmarks nicht an die Leistung des 1200er-Modells von AMD heran. Und im Vergleich zum normalen Athlon bietet der Thunderbird eine um durchschnittlich acht bis zehn Prozent höhere Leistung. Damit der L2-Cache überhaupt auf den Prozessor-

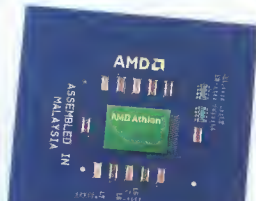
kern gesetzt werden konnte, musste die ganze Architektur der CPU schrumpfen. Dazu ließ man den Thunderbird statt wie im bisherigen Herstellungsprozess von 0,25 Mikron mit 0,18 Mikron herstellen. Wären die Athlon-CPU's anfangs noch wie die Pentium-II- und P-III-Prozessoren im Slot-Format erhältlich, so schwenkte man beim Thunderbird wieder auf das Socket-Format um. Slot-1-Thunderbirds gibt es zwar immer noch – doch sind diese lediglich für den OEM-Handel bestimmt. Trotzdem sind sie über manche Händler erhältlich. (gr)



In einem Großteil aktueller Spiele mecht der Athlon 1,2 GHz trotz älterer CPU-Architektur eine bessere Figur als der Pentium 4. (im Bild: Sacrifice)



Die Entwicklung des AMD-760-Chipsatzes hat sich gelohnt. In gängigen Benchmarks zieht sogar ein höher getakteter Pentium 4 den Kürzeren.



Mit integriertem Second-Level-Cache und neuem Chipsatz nimmt es der Athlon Thunderbird mit aktuellen Pentium-Prozessoren auf.

## VORSPRUNG DURCH TECHNIK

Ähnlich wie die ISSE-Befehle der Pentium-III- und Pentium-4-Prozessoren verwendet AMD beim Athlon die Multimedia-Beschleunigerfunktion 3D Now!, welche insbesondere bei Spielen einen Geschwindigkeitszuwachs zur Folge hat. Der neueste Vorsprung, den sich AMD gönnte, ist die Entwicklung des AMD-760 Chipsatzes. Dieser unterstützt statt SDRAM nun die schnelleren DDR-RAM-Speicherbausteine. So verdoppelt sich die Datenrate dank zweifach übertragener Signale, die von den Flanken der Speicherriegel abgelesen. Auch der Chipsatz Hersteller VIA dürfte in diesem Monat mit ersten Mainboards aufwarten, die den schnelleren DDR-RAM-Standard unterstützen. Der höhere Datendurchsatz macht sich insbesondere bei Spielen bemerkbar, die sehr speicherlastig sind. Durchschnittlich sind Systeme mit DDR-RAM-Speicher zwischen zehn und fünfzehn Prozent schneller als Athlon-Systeme mit SDRAM-Speicherbausteinen. Bei 1200 MHz ist der Athlon-Thunderbird aber langsam in seiner Leistungsspitze angefangen. Wie schon beim Vorgänger Pentium III lässt sich nicht mehr viel aus der vorhandenen Architektur herauskitzeln. Das soll erst mit der Nachfolger-Generation namens »Palomino« erreicht werden, die noch in der ersten Hälfte dieses Jahres erscheinen soll.



Dank DDR-RAM-Speicherbausteinen erhöht sich die Leistung des Thunderbirds um durchschnittlich 10 Prozent im Vergleich zum normalen Athlon.

## ATHLON UND ATHLON-THUNDERBIRD IM DATENVERGLEICH

	Athlon	Athlon-Thunderbird
Taktfrequenzen	500-700 MHz	850-1200 MHz
Level-1-Cache	128 Kilobyte	128 Kilobyte
Level-2-Cache	512 Kilobyte	256 Kilobyte
Level-2-Cache auf Chip?	Nein	Ja
Transistoren	22 Millionen	37 Millionen
Frontside-Bus	100 MHz SDRAM	100, 133 MHz SDRAM und DDR-RAM
Herstellungsprozess	0,25 Mikrometer	0,18 Mikrometer

Vergleichstest: Pentium 4/1,5 GHz vs. Athlon Thunderbird 1,2 GHz

# PENTIUM 4/1500 MHz

Mit neuer Architektur versucht der Pentium 4 mit 1500 MHz die einst glorreichen Zeiten fortzusetzen. Doch die Konkurrenz schläft nicht.



Der Pentium 4 geht mit der Net-Burst-Architektur neue Wege. Darauf spezialisierte Software lässt aber noch auf sich warten.

**D**ie Erfolgsgeschichte des Prozessor-Giganten Intel lässt sich etwas holprig, betrachtet man die letzten einhalb Jahre. Zunächst sorgte die Seriennummer des Pentium III für Furore (ist beim P4 übrigens nicht mehr dabei), Auslieferungen verzögerten sich und Prozessoren (Pentium III/1133) wurden zurückgezogen.

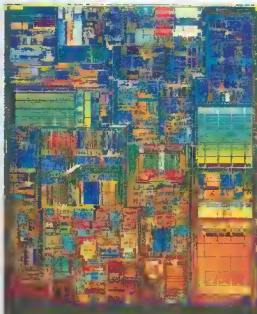
Höchste Zeit also, die Erfolgskurve wieder nach oben zu korrigieren. Dies soll nun der Pentium 4 schaffen, jüngster Spross im Intel-Lager. Der P4 soll endlich wieder richtig skalieren können, was höhere MHz-Frequenzen als die bisherigen 1500 MHz ermöglicht. Werfen wir zunächst einen Blick auf die

Eigenschaften des Pentium 4. Wie bereits erwähnt, ist der P4 mit 1500 MHz erhältlich. Zusätzlich gibt es noch eine 1400-MHz- und 1300-MHz-Variante. Die hohen Frequenzen werden durch eine neue Pipeline ermöglicht, die in 20 Stufen unterteilt ist. Zum Vergleich: Die Pipeline im Pentium III besitzt zehn Stufen. Dank längerer Pipeline ist der Pentium 4 stärker skalierbar und erreicht dadurch höhere Taktfrequenzen als Modelle mit der Pentium-III-Architektur. Geht der Inhalt einer Pipeline verloren, so gehen schnell Wartezyklen drauf. Aus diesem Grund wurde der Pufferspeicher auf 4000 Einträge nach oben geschraubt (Pentium III: 500 Einträge). Scheint eine Folge von Befehlen nicht in Ordnung zu sein, so sortiert sie der Pentium 4 kurzerhand um. Diesen Effekt nennt man »Advanced Dynamic Execution«. Er ist ein Bestandteil neuer Fähigkeiten, die Intel in Verbindung mit dem Pentium 4 als »Net-Burst-Architektur« anpreist.

Der Pentium 4 basiert auf dem i850-Chipsatz (Tehama), welcher direkt von Intel stammt. Dieser ermöglicht einen 400 MHz breiten Systembus, der den 100 MHz und 133 MHz breiten Frontside-Bus der Pentium-III-Systeme alt aussehen lässt. Dadurch erreicht der Pentium 4 einen Datendurchsatz von 3,2 Gigabyte pro Sekunde. Der Athlon mit 1200 MHz und DDR-RAM schafft es im direkten Vergleich auf 2,1 Gigabyte pro Sekunde.

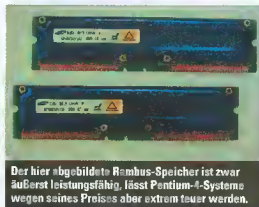
## Neue Architektur

Mit einer neuen Prozessor-Architektur kommen meist auch neue Eigenschaften hinzu. So auch beim P4, dem zusätzlich noch Technologie aus dem Pentium-III-Prozessor verbaut wurde. Ab sofort stehen die »Streaming SIMD Extensions 2« (SSE2) zur Verfügung. Diese Multimedia-Befehlserweiterungen sollen insbesondere in Spielen eine höhere Geschwindigkeit bieten. Neben den ebenfalls integrierten MMX- und SSE-Befehlen kommen durch die SSE2-Befehle noch 144 weitere dazu. Ob sich die SSE2-Erweiterung bewährt, muss sich erst noch zeigen. Denn viele Spielehersteller halten mit der rasch voranschreitenden Hardware-Entwicklung nicht stand. Bestes Beispiel sind

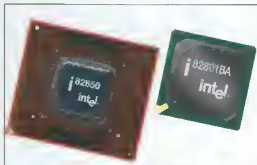


Ein Blick ins Innenleben des Pentium 4. Insgesamt 42 Millionen Transistoren haben sich hier auf engem Raum versammelt.

Transform&Lighting-Spiele, welche die besondere GPU-Fähigkeit von GeForce-Grafikkarten erst ein Jahr später im größeren Stil verwendeten. Der Level-1-Cache wurde von 16 KByte (Pentium III) auf nun 8 KByte geschrumpft, während der ebenfalls integrierte Level-2-Cache 256 KByte groß ausfiel. (jr)



Der hier abgebildete Rambus-Speicher ist zwar äußerst leistungsfähig, lässt Pentium-4-Systeme wegen seines Preises aber extrem teuer werden.



Ein Pentium-4-System verlangt wegen der neuen Architektur (im Bild: i850-Chipsatz) nach einem neuen Gehäuse mit ATX12V-Spezifikation.

## HINTERGRUND-INFORMATIONEN

Leut Chipdesigner Derrell Boggs von Intel waren für den Pentium 4 ursprünglich ein externer Third-Level-Cache (1 MByte), sowie zwei Flop-komponenten und ein größerer »Execution Trace Cache« sowie ein 16 KByte großer L1-Cache geplant. Aus Kostengründen (die Entscheidung ging vom Management aus – nicht von den Ingenieuren) hat man sich diese, den Benchmarks wahrscheinlich zuträglich Eigenschaften, gespart.

## PENTIUM III UND PENTIUM 4 IM DATENVERGLEICH

	Pentium III	Pentium 4
Taktfrequenzen	450-1133 MHz	1300-1500 MHz
Level-1-Cache	32 Kilobyte	8 Kilobyte
Level-2-Cache	256 Kilobyte	256 Kilobyte
Level-2-Cache auf Chip?	Ja	Ja
Transistoren	37 Millionen	42 Millionen
Frontside-Bus	100 MHz SDRAM, 133 MHz SDRAM	400 MHz RDRAM (100 MHz QDR)
Herstellungsprozess	0,18 Mikrometer	0,18 Mikrometer



# P4 VS. ATHLON - BENCHMARK - VERGLEICH UND FAZIT

Ausser in speicherintensiven Benchmarks schneidet der Pentium 4 langsamer ab, als sein Konkurrent.



Optimierte P4-Spiele gibt es noch nicht. Spieler sind mit AMD-Systemen derzeit besser bedient.

**A**us der Benchmark-Schlacht geht der Athlon 1200 MHz eindeutig als Sieger hervor. In »Expendable« und »3DMark 2000« war der Unterschied deutlich. Anders bei »Unreal Tournament« und »3D Winbench 2000«. Zwar lag der Athlon dort ebenfalls vor dem P4 – der Unterschied fiel jedoch nur hauchdünn aus.

Die einzige Stärke des Pentium 4 stellten wir in »Q3« fest. Dort übertrumpfte der Pentium 4 in »Quaver« um schlichte 4,1 Bilder pro Sekunde, während im rechenlastigen »NV15DEMO« ein Vorsprung von 9,2 Bildern pro Sekunde erreicht wurde. Weitere Disziplinen, in denen der Pentium 4 punkten konnte,

waren der HTML-Seitenaufbau im »i-Bench 1.52« und in den beiden »Sandra 2001« FPU- und CPU-Speicher-Benchmarks. Hier sieht man, dass der teure RDRAM-Speicher doch zu etwas gut sein kann. Auch in Photoshop 4 lag der P4 minimal vor seinem Konkurrenten. Insgesamt gesehen schneidet der P4 in beinahe allen Benchmarks schlechter ab, als sein Konkurrent. Das mag sich in diesem Jahr mit optimierter Software zwar ändern – derzeit hat AMD mit dem Athlon aber eindeutig die besseren Karten. Zumal gibt es Athlon-Systeme wesentlich günstiger als Pentium-4-Rechner. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns aber noch die Information einer bevorstehenden P4-Preissenkung. (fr)

## PENTIUM 4 UND THUNDERBIRD IM BENCHMARK-VEGLEICH\*\*

Thunderbird 1,2 GHz	Pentium 4 1,5 GHz	Athlon
<b>Spiele-Leistung</b>		
Q3 Arena (Quaver)	137,5	133,6
Q3 Arena (NV15DEMO)	57,4	48,2
Expendable	90,3	116,2
3DMark 2000	7650	8012
Unreal Tournament	83	87
3D Winbench 2000	156	153
<b>Office-Leistung</b>		
Highend Winstone 99 (1.3)	67,6	77,3
Business Winstone 99 (1.3)	50,1	55,8
Business Winstone 2001	50,8	58,0
<b>Multimedia-Leistung</b>		
3D Studio Max	124,1	163,6
Content Creation Winstone 2000	62,2	65,7
Content Creation Winstone 2001	59,0	69,5
<b>Internet-Leistung (i-Bench 1.52)</b>		
Animation (Shockwave)	86,4	81,5
Animation (Flash, fps)	47,2	48,4
Java (VM)	150,0	145,0
Java (Script, ms)*	1,4	0,9
Seitenaufbau (XML, XSL, ms)*	3174,0	1490,0
Seitenaufbau (XML, CSS, ms)*	282,0	241,0
Seitenaufbau (HTML, Text, ms)*	2013,0	2530,0
Seitenaufbau (HTML, Complex, ms)*	694,0	807,0
<b>Sonstige Benchmarks</b>		
ZD Highend Winstone 99 1.3	67,6	77,3
ZD Business Winstone 99 1.3	50,1	55,8
ZD Business Winstone 2001	50,8	58,0
Photoshop 4.0	10,8	9,89
3D Studio MAX	124,14	163,64
ZD Winbench 2000	159,0	153,0
ZD FPU Mark 99	5132	6551
Sandra 2001 FPU	1820	1627
Sandra 2001 CPU	2913	3360
Sandra 2001 SSE2/3D NOW	7220	8201
Sandra 2001 MMX	5882	6737
Sandra 2001 FPU-Speicher	1459	758
Sandra 2001 CPU-Speicher	1436	587

\* langsamer bedeutet besser



Außer in Q3 Arena und speicherintensiven Benchmarks hinkte der P4 dem Athlon mit 1200 MHz hinterher. (im Bild: Quake 3: Team Arena)

## RISTS FAZIT



Die 1,5 GHz-Version des Pentium 4 konnte sich im Vergleich zu AMDs Athlon mit 1200 MHz nicht behaupten. In nahezu allen Benchmarks ließ der Thunderbird den Pentium 4 hinter sich. Die Ausnahme machten Q3 und speicherintensive Benchmarks. Dennoch besitzt der Pentium 4 eine Architektur mit großem Potenzial. Die Skalierbarkeit der Intel-CPU dürfte in der Mitte des nächsten Jahres wieder Staub in der ewig anhaltenden Schlacht Intel vs. AMD aufwirbeln. Wenn Intel nämlich anfängt, die MHz-Frequenzen weiter nach oben zu schrauben, muss sich AMD beeilen, dem Pentium 4 einen neuen Gegner zu stellen. Die Thunderbirds sind mit ihren 1,2 GHz langsam aber sicher am Ende der Skalierbarkeit angelangt. Natürlich spielt auch der Preis eine Rolle. Der ist bei einem Pentium-4-Prozessor mit 128 MByte RAM für derzeit circa 3200 Mark einfach zu hoch. Schuld daran sind die teuren RDRAM-Speicher. Da sich AMD für DDR-SDRAMs entschieden hat, die nur wenig mehr als normale SDRAMs kosten und trotzdem leistungsfähig sind, hat der Athlon auch in punkte Preis die Nase vorn. Intel darf sich langsam etwas einfallen lassen. Wer sich derzeit nämlich einen Pentium 4 kauft, braucht entweder immer das Neueste, lebt nach dem Motto »ich habe schon immer Intel Prozessoren gekauft« oder hat einfach nicht mitbekommen, dass Athlon-CPU's preislich und in der Leistung besser dastehen.

# KEINE PANIK!

Diesmal bieten wir Einblick in die verwirrende Welt der Emulatoren.



**Wer im Internet schon mal über den Begriff Emulator stolperte und genauere Nachforschungen betrieb, erkannte wahrscheinlich schnell, dass das Thema beinahe ins Uferlose übergeht.**

**D**amit etwas Licht ins Dunkel kommt, durchstöberten wir das Internet nach den quantitativ und qualitativ besten Seiten zum Thema Emulatoren. Mancher wird sich jetzt vielleicht fragen, was denn überhaupt ein Emulator ist und wozu er gut sein soll.

Hier eine kurze Erklärung: Ein Emulator ist ein Programm, das der Hardware eines alten Geräts (zum Beispiel eines Amiga 500 oder C64-Computers) nahezu oder komplett nachempfunden wurde. Im Klartext bedeutet dies, dass Sie nach dem Start der gleichen Eröffnungs-Bildschirm wie beim Originalgerät erwartet. Emulatoren existieren je nach Hardware-Vorgabe aus zwei unterschiedlichen Konzept-Ansätzen. Während Sie für einen C64-Emulator haufenweise Spiele im Internet finden, die Sie mit Hilfe des Emulators laden und starten, existiert auch noch eine andere Variante: Hier sind der Emulator und das Spiel zusammen verschmolzen. Der Vorteil daran ist, dass Sie sich nicht durch mehrere Konfigurationsmenüs schlagen müssen. Andererseits spielen Sie aber immer dasselbe Spiel. Wesentlich populärer sind Emulatoren nach dem ersten Schema, mit dem Sie beliebig viele Titel separat downloaden und starten können.

## Aber Vorsicht ...

Auf der Suche nach so genannten »ROM«-Dateien sollten Sie eines im Hinterkopf behalten: Wenn Sie sich ein Spiel von einer Emulations-Seite herunterladen, dann handelt es sich meist um eine Kopie. Solange Sie also kein Original-Spiel von dieser Version zuhause stehen haben, machen Sie sich nach Paragraph 108 StGB strafbar. Steht das Spiel hingegen daheim im Regal und die Kopie dient lediglich dem privaten Gebrauch, ist alles in Butter. Es gibt aber noch einen zweiten Haken. Manche Emulator-Programmierer weisen auf eine BIOS-Datei hin, ohne die der Emulator nicht lauffähig ist. Das hat auch einen guten Grund: Denn die ROM-Informationen in der BIOS-Datei sind durch internationales Copyright geschützt. Vielmehr weisen die Internet-Seiten darauf hin, wie man das BIOS aus dem Gerät extrahiert – oder woher man die

## KLASSIKER VON DAMALS AUF PCS VON HEUTE.

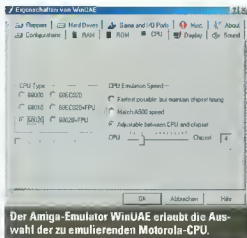


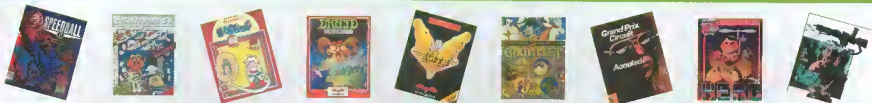
Wer die Originalversion besitzt, der darf sich so gut wie jedes damals erhältliche Spiel für den Emulator downloaden und spielen. (Alle vier Bilder C64-VICE)

BIOS-Datei aus dem Internet bekommt. Als Erstes beschäftigen wir uns mit dem Computer-Emulatoren, die populäre Computer aus den 80er Jahren nachahmen.

## Computer-Emulatoren

Drei große Hersteller dirigierten in den 80er Jahren das Computerspiele-Geschehen. Neben Commodore (C64, Amiga) waren dies Atari (ST) und Schneider (CPC). Unter den Retros (so bezeichnen sich die Liebhaber betagter Hard- und Software) gibt es einen klaren Favoriten. Der C64 von Commodore besitzt heutzutage in der Emulatorszene einen genauso guten Ruf, wie zu Zeiten seines damaligen Triumphes. Zu den besten C64-Emulatoren gehören »VICE«





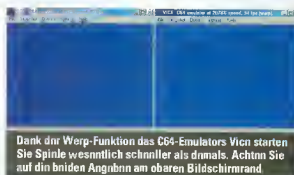
Mit WinUAE erwirken Sie alte Amiga-Klassiker zu neuem Leben. Manche Spieltitel sollten Sie wegen gestiegenem Anspruch eher besser in guter Erinnerung behalten.

und »CCS64« (Vice [Versatile Commodore Emulator]), der übrigens Freeware, und somit frei kopierbar ist, läuft neben Windows 9x auch unter den unterschiedlichsten Systemumgebungen (Linux, MS-DOS, OS/2, BeOS, Risc OS). Die aktuelle Version steht unter <http://www.cs.cmu.edu/~dsalid/vice/vice.html> zum Download bereit. Spiele lassen sich mit Vice im Handumdrehen starten. Als Dateiformat einige man sich in der Emulator-Szene auf die Endungen „.d64“ für die Diskettenversion und auf „.t64“ für die Datensettversion. Meist gestern die Spiele in Zip-Dateien gepackt im Internet herum. Nach dem Download entpacken Sie sie und stöbern mit der File-Funktion von Vice nach dem Spiel. Ein Doppelklick darauf und der Titel startet mit der Vice-Standardkonfiguration. Doch das ist noch lange nicht alles, wozu Emulatoren in der Lage sind. Dank der um ein Vielfaches gestiegenen Rechenkraft heutiger PCs steigern Sie die Geschwindigkeit zwar in unspielbare Regionen. Das ergibt zwar keinen großen Sinn, hilft aber ungemerkt beim Starten der Emulation, da ein Spiel nicht wie früher in zwei Minuten, sondern in zwei Sekunden geöffnet ist. Zusätzlich bietet Vice solche Gimmicks wie eine eingebaute Spielstand-Funktion, mit der Sie in Rekordzeit Spielstände laden und speichern, um so auch die schwierigsten Passagen zu meistern. Darüber hinaus gibt es ein Screenshot-Programm für die private Galerie und diverse Konfigurationsmenüs für Joystick-, Sound-, Grafik- und Laufwerkeinstellungen. Übrigens: Ein C64 konnte

wie eine Konsole mit Modulen geführt werden – auch diese Option wurde in Vice nicht vergessen.

Der Konkurrent CCS64 (zu finden unter [www.computerbrains.com](http://www.computerbrains.com)) ist ein ebenso starker Emulator, der jedoch nicht so kinderleicht zu bedienen ist, wie der Vice. Natürlich existieren noch haufenweise weitere 64er-Emulatoren, die im Funktionsumfang zwar nicht so vielfältig, in manchen Optionen jedoch stärker oder einfacher ausgefallener sind, als die beiden Großen Vice und CCS64. So bietet der Emulator »PC64Win« eine leicht verschwommene Ansicht, so dass der Eindruck entsteht, tatsächlich vor einem C64-Bildschirm zu sitzen. Wenn Sie ein paar Spiele downloaden,

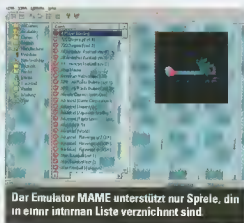
werden Sie schnell feststellen, dass sich manche Titel partout nicht starten lassen. Das liegt meist an der unterschiedlichen Programmierung des Emulators. Einen Emulator zu programmieren ist nämlich alles andere als einfach, da sowohl die undokumentierten Befehle, als auch die versteckten Fehler in den Emulator integriert sein wollen. Sollte also ein Spiel seinen Dienst verweigern, wechseln Sie besser den Emulator. Weitere Programme emulieren ebenfalls populäre Computer wie die Amiga-Serie, welche auch von Commodore vertrieben wurden. Ein besonders leistungsfähiger Emulator ist WinUAE, den Sie unter <http://www.codipoe.com/UAE/> finden. Dieser war zum Zeitpunkt der Drucklegung in der »Version 0.14 Release 3« erhältlich. In Sachen Konfiguration darf man sich auch an diesem Emulator so richtig austoben. So



Dank der Werp-Funktion des C64-Emulators Vice starten Sie Spiele wesentlich schneller als damals. Achten Sie auf die beiden Angaben am oberen Bildschirmrand.

Vielfaches gestiegenen Rechenkraft heutiger PCs steigern Sie die Geschwindigkeit zwar in unspielbare Regionen. Das ergibt zwar keinen großen Sinn, hilft aber ungemerkt beim Starten der Emulation, da ein Spiel nicht wie früher in zwei Minuten, sondern in zwei Sekunden geöffnet ist. Zusätzlich bietet Vice solche Gimmicks wie eine eingebaute Spielstand-Funktion, mit der Sie in Rekordzeit Spielstände laden und speichern, um so auch die schwierigsten Passagen zu meistern. Darüber hinaus gibt es ein Screenshot-Programm für die private Galerie und diverse Konfigurationsmenüs für Joystick-, Sound-, Grafik- und Laufwerkeinstellungen. Übrigens: Ein C64 konnte

Vielfaches gestiegenen Rechenkraft heutiger PCs steigern Sie die Geschwindigkeit zwar in unspielbare Regionen. Das ergibt zwar keinen großen Sinn, hilft aber ungemerkt beim Starten der Emulation, da ein Spiel nicht wie früher in zwei Minuten, sondern in zwei Sekunden geöffnet ist. Zusätzlich bietet Vice solche Gimmicks wie eine eingebaute Spielstand-Funktion, mit der Sie in Rekordzeit Spielstände laden und speichern, um so auch die schwierigsten Passagen zu meistern. Darüber hinaus gibt es ein Screenshot-Programm für die private Galerie und diverse Konfigurationsmenüs für Joystick-, Sound-, Grafik- und Laufwerkeinstellungen. Übrigens: Ein C64 konnte



Der Emulator MAME unterstützt nur Spiele, die in einer internen Liste verzeichnet sind.

lassen sich Prozessoren vom klassischen 68000er bis hin zum 68020er mit bis zu 8 MByte Arbeitsspeicher emulieren. Bis zu vier emulierte Floppy-Laufwerke (Geschwindigkeit: maximal 8x) und mehrere virtuelle Festplatten dürfen erhalten. Auch Amiga-ROMs spuken bergeweise durchs Internet. Natürlich sollten Sie auch hierbei berücksichtigen, dass die Verwendung eines ROMs nur dann zulässig ist, wenn Sie das Original-Spiel besitzen. Für einen Start ist zudem ein so genanntes Kickstart-ROM notwendig, das auch urheberrechtlich geschützt ist.

## Konsolen-Emulatoren

Insbesondere aus dem Konsolen-Lager gibt es eine erdrückende Anzahl an Emulatoren und zugehörigen Spielen. Dabei machen die Programmierer selbst vor neueren Konsolen, wie dem Nintendo 64 oder der PlayStation (Bleem!) keinen Halt. Ansonsten gibt es beinahe keine Spielekonsole mehr, die sich vor dem Emulations-Wahnsinn retten konnte. Von ColecoVision, Atari 2600/5200/7800, Intellivision und Vectrex über Neo Geo, Atari Jaguar, NES, Master System und Turbografx bis hin zu Super NES, Sega Saturn und Sega CD ist alles vertreten, was seinerzeit Rang und Namen hatte. Natürlich blieben Handheld-Geräte, wie der Gameboy (Color), das Atari Lynx, das Sega Game Gear und das NeoGeo Pocket genauso wenig verschont. An besonderer Beliebtheit erfreut sich der Spielautomaten-Emulator MAME. (jr)

## EMULATOREN IM INTERNET

### C64-Emulatoren:

[www.c64.com](http://www.c64.com)  
[www.lemo64.com](http://www.lemo64.com)  
[www.c64games.de](http://www.c64games.de)

### Amiga-Emulatoren:

[www.amigaemulation.com](http://www.amigaemulation.com)  
[www.amiga.com/amiga](http://www.amiga.com/amiga)  
[www.amiga-gaming-world.co.uk](http://www.amiga-gaming-world.co.uk)  
[www.amiga-island.de](http://www.amiga-island.de)

### Emulatoren-Portale

[www.zophar.net](http://www.zophar.net)  
[www.retrogamas.com](http://www.retrogamas.com)  
[www.vintagaming.com](http://www.vintagaming.com)  
[www.emulclassics.com](http://www.emulclassics.com)  
[www.arcadathome.com](http://www.arcadathome.com)  
[www.markspalace.fr.co.uk](http://www.markspalace.fr.co.uk)



# Technik Treff

Hardware-Experte  
Henrik Fisch  
beantwortet Ihre  
Technik-  
Fragen.



## Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

### ■ RECHNER PIEPST

Unlängst habe ich mir ein neues System zusammengestöpselt und dabei alte mit neuen Komponenten gemischt. Ich habe jetzt einen Thunderbird/700, 128 MByte RAM auf einem »EpoX 8KTA«-Board mit einer Daytona-Riva TNT2 Vanta-Grafikkarte. Seit kurzem (nach dem Zusammenbau war das nicht so) meldet sich der Rechner beim Einschalten mit einer langen Reihe von Piepstönen aus dem internen Lautsprecher und der Monitor erhält kein Signal von der Grafikkarte. Ich schalte daraufhin den Computer aus und gleich darauf wieder ein und dann fährt er ganz normal hoch. Woran kann das liegen? (Dirk Wagner)

Dieses Verhalten könnte eine defekte Grafikkarte auslösen, denn auch wenn überhaupt keine auf dem Motherboard steckt, verhält sich ein PC genau so. Da ein Rechner ohne Grafikkarte gar nicht funktionieren kann, ist es wahrscheinlich, dass die Grafikkarte defekt ist. Um dies zu bestätigen, ist es wichtig, die Grafikkarte zu tauschen. Wenn der Fehler dann immer noch auftritt, ist wohl leider die Karte defekt. Ab damit zum Händler, zusammen mit der Kaufquittung.

### ■ DVDS BRENNEN

Kann ich mit einem ganz normalen CD-Brenner (PLEXWRITER 8/4/32A) auch DVDs brennen? (Henning Radke)

Nein, das geht leider nicht. Denn auf einen DVD-Rohling passen zwar wesentlich mehr Daten, als auf eine CD-R (je nach DVD-R 3,95 oder 4,7 GByte), aber das erfordert auch eine genauere Mechanik, da die Datenspitzen bei einer DVD wesentlich enger nebeneinander liegen als bei einer CD. Für normale CD-Brenner sind die Spuren einer DVD-R so klein, dass er diese schlichtweg übersieht und die DVD-R gar nicht erkennt. Aber selbst wenn man vielleicht einfach nur kurze Videos in DVD-Qualität auf eine normale CD-R brennen

möchte (rund zehn Minuten passen problemlos drauf), geht das leider nicht. Zum einen spielt fast kein DVD-Player DVD-Videos von einer CD ab. Sobald eine CD eingelegt wird, sieht ein DVD-Player diese standardmäßig schon mal nicht als DVD an. Zum zweiten gibt es nur wenige DVD-Player, die auch CD-Rs oder CD-RWs spielen können. Und zum dritten genügt es nicht, einfach nur einen Videofilm im



Ein normaler CD-Brenner kann leider keine DVDs brennen.

MPEG-2-Format zu erzeugen. Zusätzlich ist noch ein Menü-System nötig. Software zum Erzeugen dieses Menüs ist im Moment noch relativ teuer.

Allerdings spielen fast alle DVD-Player normale Video-CDs ab. Das sind CDs mit MPEG-1-Daten, dasselbe Format also, das wir bei PC-Playern auch für unsere Videos verwenden. Bei den Video-CDs sind zwar ebenfalls spezielle Vorbereitungen vonnöten, allerdings erzeugen diese viele Brennprogramme für CD-Rs standardmäßig.

### ■ KONSOLEN-FRAGEN

Auf Grund der heftigen Preise für Grafikkarten spiele ich mit dem Gedanken, mir eine Konsole zu kaufen. Zur Auswahl stehen Dreamcast und PlayStation 2. Bei beiden Konsolen mache ich mir so meine Gedanken:

1. Dreamcast: Das gute Stück ist in den deutschen Ländern nicht gerade der Verkaufsschlager und infolge dessen mache ich mir da Sorgen um den Software-Nachschub und wichtiger als die Quantität ist die Qualität. Wie sieht's Eurer Meinung nach da aus?
2. PlayStation 2: Erstens ist so ein Teil nur schwer zu bekommen und neben dem stolzen Preis (also dafür bakäme ich definitiv 'ne GeForce 2 ...) wirft mich

zweitens auch die Grafik, die ich bisher zu sehen bekomme, nicht unbedingt vom Hocker; ich habe nicht den Eindruck, dass da ein großer Unterschied zur DC besteht. (Daniel Schulz)

Zunächst einmal möchte ich hier meine »Fünf-Spiele-Regel« zum Besten geben: Ich persönlich kaufe mir eine Konsole dann, wenn es mindestens fünf Titel gibt, die ich für diese erweiterte Konsole unbedingt haben will. Zum einen ist es recht unwahrscheinlich, dass nach fünf Top-Titeln nur noch Müll erscheint und zum anderen habe ich mit diesen fünf Spielen dann auf jeden Fall schon mal genug Spaß.

Bezüglich der Grafik-Qualität zwischen Dreamcast- und PlayStation-2-Titeln sehe ich nicht nur mit Blick auf den Preis der Geräte die Sega-Konsole ganz klar als Sieger. Im Renn- und Prügelspiel-Genre gibt es bei der Dreamcast auch überhaupt keine Probleme mit interessanter Software. Anders sieht es da schon mit Rollenspielen oder Jump'n'Run-Titeln aus. Trotzdem: Wenn es unbedingt jetzt eine Konsole sein muss, dann würde ich mir ein Dreamcast kaufen. Da die Fünf-Spiele-Regel jetzt für mich greift, habe ich persönlich das auch getan.

Auf der anderen Seite bin ich mir reinweg durch die Marktpresen von Sony sicher, dass die PlayStation 2 wieder der Verkaufsschlager wird. Allerdings würde ich mit dem Kauf noch bis zum Erscheinen von Microsofts Xbox warten. Zum einen wird die PS2 dann bestimmt günstiger angeboten, zum anderen fällt die Wahl dann ja vielleicht doch auf die Microsoft-Konsole.

### ■ REFRESH-RATE VERGESSEN

Beim »Desktop Panel« für die maine ATI-Karte gibt es das Problem, dass es immer wieder die Einstellungen der Bildwiederholfrequenz vergisst. Manchmal kommt es sogar vor, dass ich die Refresh-Rate bei allen Bildschirmauflösungen neu einstellen muss. Ich habe schon alle möglichen Updates versucht, aber das hat nichts gebracht. (Manfred Bauer)

Probieren Sie mal aus, den Monitor grundsätzlich vor dem Starten des PCs einzuschalten. Nicht gleichzeitig mittels Steckerleiste, sondern wirklich vorher. Vielleicht sucht die ATI-Karte nach einem Moni-

tor und ändert die Einstellungen, wenn keiner vorhanden ist, ist tippe aber eher darauf, dass bei Ihnen etwas in der »Registry« durcheinander gekommen ist, so dass die Treiber für die ATI-Karte die Einstellungen nicht speichern. Versuchen Sie mal mit entsprechenden Tools Ihre Registry aufzuräumen. Vielleicht funktioniert es dann. Wichtiger Hinweis, der für alle Registry-Spieler gilt: Vorher ein Backup der Dateien und am besten vom gesamten Windows anfertigen. Die Registry-Dateien haben den Namen »System.dat«, »User.dat«, »System.da0« und »User.da0« und befinden sich im Windows-Verzeichnis.

### ■ CD-ROM DEFEKT

Das Installationsprogramm von »Monkey Island 4« startet nicht automatisch. Es erscheint die Fehlermeldung eines allgemeinen Schutzfehlers und dass die Datei »D:\monkey4.exe« fehlerhaft ist. Außerdem liest mein CD-ROM-Laufwerk die CD nicht korrekt, es erscheinen beim Lesen auch vereinzelt Knattergeräusche. Am Computer meines Bruders verläuft die Installation und das Starten von »Monkey Island 4« allerdings fehlerlos, auch die CD wird ohne Probleme gelesen. Ist mein CD-ROM-Laufwerk beschädigt? (Michael Gorden)

Auch hier leistet ein Staubsauger gute Dienste: Klappe auf, Staubsauger ranhalten und einmal das Laufwerk gründlich aussaugen. Vielleicht ist da ja nur Staub auf der Linse. Wenn's das nicht war, ist das Laufwerk vermutlich wirklich defekt.

### ■ NACH AUFRÜSTUNG LANGSAMER

Mein alter Computer hatte einen Celeron/500 auf einem ASUS »P2B«-Board mit 256 MByte RAM und eine »Voodoo 3 3000«-Grafikkarte. Den rüstete ich mit einem Abit »SE 6«-Board und einem Celeron/566 auf. Alles andere ist gleich geblieben. Nun stelle ich fest, dass mein alter Computer schneller war. Leistungsunterschiede gibt es von Board zu Board, das weiß ich auch, aber man sollte doch wenigstens vermuten, dass zumindest alles gleich schnell ist. (Klaus Seifert)

Nein, keineswegs. Das Motherboard hat einen entscheidenden Einfluss auf das gesamte System. Es regelt nicht nur die Zugriffe des Prozessors auf das RAM, sondern auch auf den AGP- und den PCI-Bus, sowie auf sämtliche weiteren auf dem Board vorhandenen Peripheriegeräte (Festplatte, Soundchip, eventueller SCSI-Controller, und so weiter). Abhilfe schaffen hier vielleicht Einstellungen im BIOS des Boards, wo man eventuell die Zugriffe auf das RAM tunt. Allerdings sollte man da nicht wahllos Einstellungen verändern, da der PC sonst unter Umständen überhaupt nicht mehr läuft.

### ■ PENTIUM-BOARD

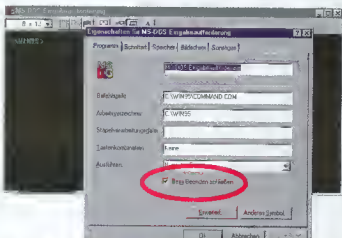
Ich möchte einen neuen PC kaufen. Aus euren Testberichten habe ich eigentlich alle Teile, bis auf das Mainboard. Welches würdet Ihr empfehlen für jemanden, der kein SCSI braucht, aber einen Pentium III/900 haben will? (Markus Kistler)

Bei allen Intel-Prozessoren würde ich nach wie vor Boards des Herstellers ASUS empfehlen. Wenn es ein FC-PGA-Board werden soll, sind die beiden Typen »CUX4X-V« (VIA-Chipsatz, das letzte »V« in der Typenbezeichnung ist wichtig) oder »CUSL2« (Intel-815E-Chipsatz) interessant. Bei einem Slot-1-Board ist das »P3V4X« (VIA-Chipsatz) von Interesse.

### ■ MS-DOS-FENSTER

Jedemal, wenn ich ein Programm starte, welches in einem DOS-Fenster läuft, wird es nach etwa ein bis zwei Sekunden beendet und das Fenster geschlossen. Was kann ich dagegen machen? (Michael Markse)

Zunächst mal die MS-DOS-Eingabeaufforderung starten, rechter Mausklick auf die Titelleiste und »Eigenschaften« wählen und gleich im ersten Reiter »Programm« das Häkchen »Beim Beenden schließen« wegklicken. Jetzt bleiben MS-DOS-Fenster auch offen, wenn das darin laufende Programm beendet ist und man hat die Chance eine eventu-



Wenn das MS-DOS-Fenster immer zuklappt, klickt man unter »Einstellungen« das »Beim Beenden schließen« weg.

### POWER FÜR AMD

Ich möchte demnächst mein System auf einen AMD-Prozessor mit mindestens 1 GHz umrüsten. Nun hat man mir gesagt, dass ich auch ein 300-Watt-Netzteil benötige. Mein Netzteil hat aber nur 250 Watt. Brauche ich das leistungsstärkere Netzteil unbedingt? (Bernhard Bohnke)

Ja, unbedingt, wobei das Problem aber eigentlich gar nicht so sehr der Prozessor ist. Sonst treten nämlich bei entsprechenden zusätzlichen Stromfressern wie dicken Grafikkarten (soll ja unter uns Spielern vorkommen, dass wir immer die schnellste Karte unter der Haube haben wollen) unerklärliche Systemabstürze auf. Mit dem Kauf eines Netzteils ist es aber leider nicht immer getan. Denn in einige PC-Gehäusen sind die Netzteile nicht eingeschraubt, sondern eingekittet. Bei diesem muss man dann leider gleich das ganze Gehäuse austauschen.

vorhandene Fehlermeldung zu lesen. Die gibt es nämlich mit Sicherheit, und die dürfte dann für die weitere Fehlersuche recht nützlich sein.

### ■ DETONATOR-TREIBER

Als ich in einem Computerfachhandel mein Praktikum absolvierte, habe ich gesehen, was für Wunder der »Detonator 2«-Treiber bei einem »TNT2«-Grafikchip gebracht hat. In eurem Grafikchartest ist mir der Unterschied auch wieder aufgefallen. Nun würde ich gerne wissen, ob ein Detonator 2 oder 3 es auch bei meiner »GeForce« bringen würde und wo ich den Treiber finden kann. (Roman Wiedenbusch)

Zunächst mal würde ich keine neuen Treiber installieren, wenn der zu erwartende Geschwindigkeitsgewinn nicht bei mindestens 20 Prozent liegt. Alles andere merkt man beim Spielen nämlich kaum. Ansonsten stellt NVIDIA die aktuellen Detonator-Treiber für die Grafikchips freundlicherweise auf der Firmen-Website zum freien Download zur Verfügung: [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com). (thf)

## So erreichen Sie uns

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust?

Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in jeder Ausgabe zu beantworten.

### Unsere Adresse:

Future Verlag GmbH  
Redaktion PC Player  
Stiefstr. 10  
D-42699 Solingen

Wir bitten um Verständnis, dass aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilt werden können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitte fügen Sie der E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

Technik-Hotline für PC Player,  
Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 - 419 - 43 (3,63 Mark/Minute)

# LAN PLAYER

Seit der vorletzten Ausgabe präsentieren wir in Kooperation mit PlanetLAN nicht nur die in Deutschland stattfindenden Partys, sondern auch die Zock-Events im benachbarten Österreich.

## »Always Push the Limit« – Unterstützung für LAN-Orgas in Österreich



Das Logo des österreichischen Vereins Always Push the Limit.

Seit Anfang 1999 bieten die LAN-Party-Organisationen der »A-P-L« Unterstützung im Eventsektor an. Der Verein »Always Push the Limit« (bezeichnete sich damals als »Austrian-Players-League«) hat es sich zum Ziel gesetzt, Jugendlichen beziehungsweise Jugendorganisationen, die LAN-Partys in Österreich veranstalten, mit Rat und Tat zur Seite zu stehen und ihnen insbesondere Starthilfe in allen Bereichen zu bieten. Das beginnt bei der Sponsorensuche und reicht

bis zur Bereitstellung von Equipment. Auch während des Events greift Always Push the Limit den Veranstaltern bei Bedarf unter die Arme.

In den letzten beiden Jahren hat der Verein zahlreiche Veranstaltungen über die Bühne gebracht, wie beispielsweise die »mIESen LAN Series«, das »Fragfest Millennium«, das »Plug'n Play LAN« und erst in jüngster Zeit das »milLANium« in Wien, an dem rund 400 Zocker teilnahmen. Die A-P-L trägt aktiv zur Förderung der LAN-

Party-Szene in Österreich bei. Das milLANium fand vom vierten Januar bis zum siebten Januar in der vollkommen neu restaurierten »Höheren Technischen Bundeslehranstalt« im dritten Wiener Gemeindebezirk statt und wurde von namhaften Sponsoren unterstützt.

Unter den Sponsoren befanden sich Philips, Tele.ring, Chello, ATI und Microsoft. [www.a-p-l.at](http://www.a-p-l.at) (Niels Hansa/jr)

### LAN-Party-Termine in Deutschland

Januar 2001  
bis April 2001

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1	19.01.2001	MC2000 4	Holteibier	300	<a href="http://www.mc2000.com">www.mc2000.com</a>
2	19.01.2001	PlanET INSONMIA 9	Burg Seevetal/Hittfeld	405	<a href="http://www.planet-insonmia.de">www.planet-insonmia.de</a>
3	26.01.2001	LANSTRIKE III	Uelzen	500	<a href="http://www.lanstrike.de">www.lanstrike.de</a>
4	26.01.2001	LSWN	Seeheim-Ju. anheim	300	<a href="http://www.lswa.de">www.lswa.de</a>
5	26.01.2001	Leavin The Reality 2	Frankfurt/Oder	400	<a href="http://www.lpff.de">www.lpff.de</a>
6	26.01.2001	MultiMadness 10	Maschen (Seevetal)	242	<a href="http://www.multimadness.de">www.multimadness.de</a>
7	02.02.2001	Xolon 4	Münster	240	<a href="http://www.xolon.de">www.xolon.de</a>
8	02.02.2001	Alteid on Overkill	Alteid	220	<a href="http://http://aag.ametown.de">http://aag.ametown.de</a>
9	10.02.2001	LAN Attack 2001	Bollanden bei Stuttgart	220	<a href="http://www.lan-attack.de">www.lan-attack.de</a>
10	16.02.2001	Gamers Culture	Schladen	350	<a href="http://www.gamersculture.de/">www.gamersculture.de/</a>
11	23.02.2001	XXLAN	Neurdeck	300	<a href="http://www.xxlan.de">www.xxlan.de</a>
12	23.02.2001	Freak-Connection	Hof	300	<a href="http://www.freak-connection.de">www.freak-connection.de</a>
13	02.03.2001	no-el-X	Celle	500	<a href="http://www.no-el-x.de">www.no-el-x.de</a>
14	02.03.2001	Ambience 2001	Venlo (NL)	1100	<a href="http://www.ambience.nl">www.ambience.nl</a>
15	02.03.2001	Circus Infernus	Aygenweiler	333	<a href="http://www.circus-infernus.de">www.circus-infernus.de</a>
16	16.03.2001	Omega Projekt	Leverkusen	250	<a href="http://www.ome-a-projekt.de">www.ome-a-projekt.de</a>
17	16.03.2001	LANNation	Ossau	400	<a href="http://www.LANNation.de">www.LANNation.de</a>
18	30.03.2001	extremeGamerz	Esslin an Zell	650	<a href="http://www.extreme-gamerz.de">www.extreme-gamerz.de</a>
19	06.04.2001	Sti Down and Fight	Babenhausen	250	<a href="http://www.circus-albion.de">www.circus-albion.de</a>
20	06.04.2001	Slaui, Interhouse #4	Weiber	300	<a href="http://www.nocslan.de">www.nocslan.de</a>
21	06.04.2001	LANORAMA 4	Weierbach	300	<a href="http://www.lanorama.de">www.lanorama.de</a>

### LAN-Party-Termine in Österreich

Januar 2001  
bis Juli 2001

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1	13.01.2001	Headshot	Schwechat	30	<a href="http://www.headshot.usx.org">www.headshot.usx.org</a>
2	18.02.2001	LAN-Warrior-Alliance	Imbsbruck	70	<a href="http://www.lanwarrioralliance.net">www.lanwarrioralliance.net</a>
3	06.04.2001	LOBO	Braunau am Inn	300	<a href="http://ford.lan.snet.at">http://ford.lan.snet.at</a>
4	13.07.2001	LANin zone	Salzburg	500	<a href="http://www.lanin-zone.org">www.lanin-zone.org</a>
5	19.07.2001	LANWalhin 2001	Müllendorf	200	<a href="http://www.lanwahl.at">www.lanwahl.at</a>
6	27.07.2001	Dave of Thunder 2k1	Ried im Innkreis	220	<a href="http://dot.lan.art.at">http://dot.lan.art.at</a>



Hier sehen Sie auf einen Blick alle wichtigen LAN-Party Deutschlands und Österreichs. Die vollständige Karte von unserem Partner PlanetLAN, mit so ziemlich allen LAN-Ereignissen, finden Sie unter [www.planetlan.de](http://www.planetlan.de).



# CPL Europe

## - professionelles Spielen kommt nach Europa

Im Juni 1997 wurde die CPL (Cyberathlete Professional League) gegründet, um professionelle Turniere zu veranstalten, zu denen die besten Spieler aus aller Welt anreisen.

Seitdem wurden in den USA und in Asien einige CPL-Events veranstaltet, und am 8. Dezember machte die CPL zum ersten Mal endlich auch in Europa Station. Im »Event Center Rheinauhafen«, das in Köln direkt am Rhein liegt, fand die »CPL Cologne« als erster CPL-Event in Deutschland und sogar Europa statt. Für die Turniere wurden insgesamt 37 000 Euro Preisgeld ausgesetzt, wobei das »Q3 1on1«-Turnier mit 25 000 Euro am höchsten dotiert war. Für den »Counter-Strike«-Wettkampf, dem weltweit ersten CS-Turnier der CPL, gab es insgesamt 10 000 Euro.

Außerdem fand noch ein »Q3-Female«-Turnier statt, bei dem sich ausschließlich Spielerinnen untereinander messen konnten. Mit »QGzTwigg« reiste sogar eine Shooter-Spezialistin aus den USA an, die allerdings nur Dritte wurde.

### Die Sieger

Das »Q3 1on1« gewann der Starspieler »Fatalitey« aus den USA, den wir im LAN-Player 12/2000 bereits vorgestellt hatten. Er ging als klarer Favorit ins Rennen und gilt als bester Spieler der Welt. Für den Sieg konnte er einen Scheck über 7000 Euro einstreichen. Sein Maskottchen, ein Plüsch-Tiger, scheint wirklich Glück zu bringen, denn es waren einige schwere Hürden, die Fatalitey bis zum Turniersieg nehmen musste – und manchmal ist der Zufall auch das Zünglein an der Waage, aber das ist bei Tennis, Golf oder Skispringen ja nicht anders.

Beim »Q3-Female« siegte »FaeX« aus Ungarn, hier gab es im Turnierverlauf ein spannendes Spiel, das erst in der Nachspielzeit entschieden wurde.

### DIE TOP 3 DER TURNIERE

#### Q3 1on1

- Platz 1: ck-fatality
- Platz 2: Polosaty
- Platz 3: LakernaN

#### Q3 1on1 Female

- Platz 1: FaeX
- Platz 2: dlbzy kltara
- Platz 3: QGzTwigg

#### Counter-Strike-Team

- Platz 1: Clan Z
- Platz 2: SoA
- Platz 3: mTW.pca



Auch ein paar Clan-Midels zeckten in Köln mit.

Im »Counter-Strike«-Turnier gewann der skandinavische »Clan Z«. Das Team von »mTW.pca« kam hier als bestes deutsches Team auf Platz 3, während die anderen deutschen Clans enttäuscht und früh ausgeschieden.

### Professionelle Ausrichtung

Um den Ansprüchen der Spieler gerecht zu werden und Vergleichen mit den CPL-Events in den USA standzuhalten, wurde die Veranstaltung von vorneherein absolut professionell organisiert. Die örtlichen Möglichkeiten wurden optimal genutzt, das ganze Geschehen verteilte sich auf drei Etagen.

Im Erdgeschoss wurden die wichtigsten Spiele und Interviews live über mehrere Projektoren übertragen. Die Berichterstattung vor Ort wurde von »Base4x« organisiert, einem TV-Sender, der zukünftig über Spiele berichtet. Den zahlreichen Zuschauern standen dafür eine ganze Reihe an Sitzplätzen zur Verfügung, die auch fast immer komplett belegt waren.



Auf Leinwänden konnte man als Zuschauer dank mehrerer Projektoren die Spiele und Interviews der CPL-Cologne verfolgen.



Fatalitey gilt als der weltweit beste Quake3-Spieler. Natürlich dürfte er bei der CPL Cologne nicht fehlen.

Bei wichtigen Spielen beobachteten hier circa 200 Beobachter jeden einzelnen Zug der Spieler. Außerdem wurden hier die Catering- wie Sponsorenstände aufgebaut und einige PCs luden zu Spielen wie »Q3« oder »Unreal Tournament« ein. Am Logitech-Stand wurde sogar ein »Moorhuhn 2«-Turnier ausgetragen, bei dem es einige Sachpreise zu gewinnen gab.

Eine Etage höher wurden die Turnierspiele an gestellten PCs ausgetragen, die durch Athlon 1000 MHz und GeForce2 GTS allen Ansprüchen genügten. Insgesamt 90 gestellte Rechner standen zur Verfügung – die Spieler mussten lediglich Maus und Tastatur mitbringen. Auf einer kleinen Bühne wurden die Akteure direkt nach den Matches interviewt. Hierzu hatte Base4x eine kleine Bühne aufgebaut, von der aus die Interviews nach unten auf die Leinwände übertragen wurden. Die Fangemeinde, die nicht nach Köln kommen konnte, wurde zuhause durch den IRC-Chat mit Neuigkeiten versorgt, außerdem berichteten mehrere Webseiten live von der Veranstaltung. Bereits in der Nacht zum Samstag konnte man auf PlanetLAN einige Fotos (<http://www.planetlan.de/cpl.html>) herunterladen. Auch einige Fernsehsender hatten ihre Kameralente geschickt, um über die CPL-Veranstaltung zu berichten. In der dritten Etage fand die »normale« LAN-Party statt, zu der circa 300 Teilnehmer gekommen waren. Hier hat es oftmals wohl kleinere Probleme mit Strom und Netzwerk gegeben, die allerdings bald behoben werden konnten. Während sich die Star-Spieler für die Nacht in umliegenden Hotels einquartierten, nutzte der Großteil der Zocker die vierte Etage als Schlafraum.

### Europaweite CPL

Die Organisatoren der CPL Europe planen pro Jahr vier CPL-Events, die Nächstes geht es in und danach in England und den Niederlanden.

Ehre und Preisgeld. Ob noch mal ein Event in Deutschland stattfindet ist fraglich, denn laut Gesetz musste die Veranstaltung ab 18 Jahren sein – dadurch wurden einige Top-Spieler von vorneherein ausgeschlossen. Stellt man sich eine Fußball-WM ohne Deutschland oder Brasilien vor leuchtet es sofort ein, dass die CPL-Europe nun laut darüber nachdenkt, in Deutschland keine Events mehr zu veranstalten. Nach der gelungenen Veranstaltung in Köln wäre das sehr schade. (Andreas Woßler)

# INTERNET-ADRESSEN FÜR SPIELE, LÖSUNGEN, KARTEN, MISSIONEN, INFOS, DOWNLOADS ...

Der neueste Patch, eine zusätzliche Kampagne, Karten mit Lösungstipps oder die ultimative Waffentabelle – wäre schon oft schön, wenn man so etwas hätte. Als Fachmagazin für kategorische Lebenshilfe bieten wir nachfolgend die Rettung aus dem Jammertal ...

## Call to Power 2

Eine generell für »Civilization« sowie seine diversen Klon- und Nachfolger (einschließlich »Alpha Centauri«) gedachte Quelle ist [www.apolyton.net/ctp2](http://www.apolyton.net/ctp2). Foren, viele spezielle Informationen zu den einzelnen Spielen und Downloads finden sich hier.



Apolyton: Civilization-Site

## Herrscher des Olymps: Zeus

Kaum ist der neueste Antikstädte-Simulator von Impressions im Handel, schon gibt es einige interessante Netzadressen: [lvndon.topcities.com/Zeus/index.html](http://lvndon.topcities.com/Zeus/index.html) etwa legt seinen Schwerpunkt vor allem auf die verschiedenen Aspekte der Spielmechanik, während [zeus.heavengames.com](http://zeus.heavengames.com) viele Downloads in Form von Saveständen und Walkthroughs zu bieten hat.



Zeus Heaven

## Cultures

Zu den Knuddelsiedlern von Funatics liefern uns gleich drei sehr empfehlenswerte Sites über den Weg. Jede Menge Material, Level-Lösungen und dergleichen finden Sie hier wie da oder dort:

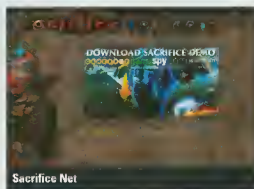
[www.culturesweb.de](http://www.culturesweb.de), [cultures.isok.de](http://cultures.isok.de) und [culturesworld.spielrefanpages.de](http://culturesworld.spielrefanpages.de)



Cultures World

## Sacrifice

An der offiziellen Adresse [www.sacrifice.net](http://www.sacrifice.net) sticht vor allem die umfangreich Map-Area zum Downloaden hervor. Aber auch die Hires-Bildschirmfotos machen sich nicht schlecht als Windows-Hintergrund.



Sacrifice Net

## C&C: Alarmstufe Rot 2

Die Websites [www.red2.de](http://www.red2.de) und [www.red2.fert2.de](http://www.red2.fert2.de) befinden sich beide im Aufbau, so

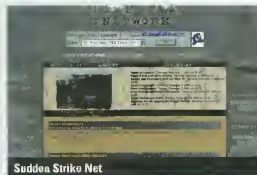
dass hier wie dort einige der geplanten Abteilungen noch nicht wirklich eingebaut sind. Die zweite Adresse macht mit ihrer Dokumentation der Level-Karten und den zwei Mod-Downloads aber insgesamt den ausgereifteren Eindruck.



C&C: Alarmstufe Rot 2

## Sudden Strike

Mit einer detaillierten Einheitenbeschreibung, einer noch nicht vollständigen Komplettlösung, einem Mod-Verzeichnis, Artikeln zum geschichtlichen Hintergrund und Links zu anderen interessanten Adressen erweist sich dieses Domizil [www.suddenstrikenet.de](http://www.suddenstrikenet.de) als die wohl unumstrittene Kommandozentrale im Russlandfeldzug.



Sudden Strike Net

# Seien Sie dabei ...

... beim bislang größten internationalen Zeitschriften-Launch!

Das Future Network hat die weltweite Lizenz zur Herausgabe des offiziellen Magazins zur Xbox, der neuen Microsoft-Konsole erhalten.

Dafür suchen wir jetzt ein starkes Team:

**Publisher, Chefredakteur,  
Redakteure, Cvd, Layouter, Mediaberater**



TM

**Bewerben Sie sich jetzt:**

**Future Verlag GmbH  
Personalabteilung  
Rosenheimer Str. 145 h  
81671 München**

**Tel.: 089/450-684-0**

**E-Mail: [christine.beuler@future-verlag.de](mailto:christine.beuler@future-verlag.de)**



Das Future Network zählt mit derzeit mehr als 130 Zeitschriften, zahlreichen Internet-Portalen und Lizenzen für 42 Zeitschriften in 30 Ländern zu den schnellstwachsenden Medienunternehmen weltweit. In Deutschland hat sich der Future Verlag als Teil des Future Networks zu einem der wichtigsten Verlage für Computer- und Spielmagazine entwickelt und sich auf die Erschließung neuer Marktsegmente spezialisiert.



### Crimson Skies

Gut, [www.crimsonskies.org](http://www.crimsonskies.org) ist sicher eine zentrale Website zu Microsofts Fun-Flieger aber so richtig überzeugend kommt sie uns nicht vor. Ersatzweise wäre da aber noch der CS-Webring [www.griffingames.com/crimsonskieswebring.html](http://www.griffingames.com/crimsonskieswebring.html) zu nennen – vielleicht finden Sie ja unter den hier versammelten privaten Seiten eine echte Perle?

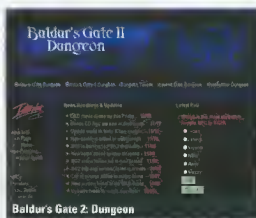
### Tachyon: The Fringe

Mit einigen taktischen Beschreibungen und ein paar (meist allgemeinen) Downloads überzeugt [www.novacentral.com/tachyon](http://www.novacentral.com/tachyon) vor allem durch das recht aktive Tachyon-Forum allerdings muss man sich hier mit Namen und E-Mail-Adresse registrieren. Unter [www.stealthshipyard.com](http://www.stealthshipyard.com) finden Sie übrigens eine Adresse, die sich auf Mods und Upgrades spezialisiert hat.



### Baldur's Gate 2

Dass Virgin Interactive, der Betreiber der offiziellen deutschen Website von Baldur 2 [www.bg2.de](http://www.bg2.de), Copyright-Probleme mit der detaillierten Liste der Zauberbeschreibungen gehabt haben soll, will uns nicht einleuchten. Wie dem auch sei, die Liste ist verschwunden und als Begründung werden besagte Probleme genannt. Ansonsten ist die Adresse nur mäßig interessant, zum Glück gibt es aber damit auch noch das englischsprachige [www.bgdungeon.com/bg2](http://www.bgdungeon.com/bg2) mit vielen tollen Informationen (darunter eine Liste der Strongholds mit Beschreibung der »Erwerbsmöglichkeiten«!).



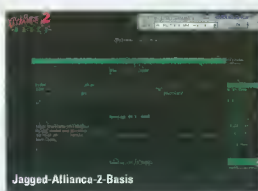
### Diablo 2

Die größte, umfangreichste und generell empfehlenswerteste Informations-Sammlung dürfte wohl [www.diabloli.net/index.shtml](http://www.diabloli.net/index.shtml) sein. Für Menschen deutscher Zunge gibt es unter [www.diabloli.de](http://www.diabloli.de) mehr als nur einen simplen Ersatz, und natürlich darf an dieser Stelle auch [www.battle.net/diablo2](http://www.battle.net/diablo2) nicht unerwähnt bleiben, wo es in der »Chaos Sanctuary« ebenfalls jede Menge interessanter Neuigkeiten zu finden gibt.



### Jagged Alliance 2

Waffen- und Söldner-Tabellen, Downloads (zum Beispiel diverse Spielstände), Storys, Teiktips und einen Walkthrough gibt es in der JA2-Basis [www.jaggedalliance2.de](http://www.jaggedalliance2.de) – die Adresse befasst sich übrigens auch mit »Deadly Games« und der neuen Missions-CD »Unfinished Business«. Ebenfalls sehr empfehlenswert die englischsprachige JA-Galaxy [www.tacticalplanet.com/ja-galaxy](http://www.tacticalplanet.com/ja-galaxy), die zudem noch mit einem Chatraum glänzt.

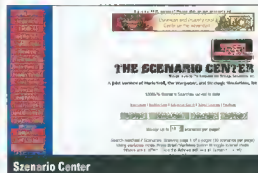


### Heroes of Might & Magic 3

Die offizielle deutsche Heroes-Fanpage »Drachenwald« [www.drachenwald.net](http://www.drachenwald.net) bietet neben Turnieren verschiedenen Fabrikats vor allem einen ganzen Haufen von neuen Karten, jede Menge sortierter Tipps und Hinweise sowie Forum und Chatraum. Als wohlfeile Quelle für Maps ohne Ende erweist sich auch [heroes3maps.deeptown.com/en/](http://heroes3maps.deeptown.com/en/)

### Panzer General

Eine grundsätzlich empfehlenswerte Quelle für verschiedenstes Download-Material zu den diversen PG-Versionen ist das Archive-Center bei [www.wargamer.com/archive.ssi](http://www.wargamer.com/archive.ssi). Zum erst jüngst erschienenen »Unternehmen Barbarossa« findet sich zwar bislang noch nichts, aber das wird sich wohl hoffentlich bald ändern ...



### Grand Prix 3

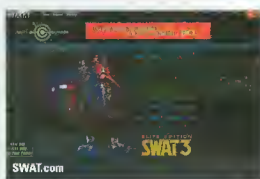
Tonnenweise Downloads finden Sie unter [www.alpha1.com](http://www.alpha1.com), ähnlich gelagert ist das Angebot der deutschsprachigen Adresse [www.grandprix.de](http://www.grandprix.de) (dort gibt es auch ein feines Tutorial für Track- und Auto-Bester), und

als Dritter im Bunde wäre noch [www.grandprix3.com](http://www.grandprix3.com) zu nennen.



### SWAT 3

Kurz und schmerzlos: Die Quelle für Mods und Missionen zu SWAT 3 beziehungsweise der Elite Edition heißt: [swat.sierra.com/](http://swat.sierra.com/)



### Need for Speed Porsche

Neue Vehikel gibt es unter [www.needforspeed.com/porsche/po/index.html](http://www.needforspeed.com/porsche/po/index.html) – zudem finden Sie hier Trackbeschreibungen.



### Half-Life (dt. Version)

Die wohl beste Adresse für Mods und Maps ist [www.planethalf-life.com](http://www.planethalf-life.com) – zwar wird hier in englischer Zunge parliert, aber die Zusätze laufen in der Regel auch mit der deutschen Half-Life-Version. Wer mit Englisch gar nicht zurechtkommt, kann einen Blick auf [members.nbci.com/XMCM/fear\\_xen/half-life/index.htm](http://members.nbci.com/XMCM/fear_xen/half-life/index.htm) werfen. Da ist zwar nicht übermäßig viel los, aber ein paar Level zum Downloaden gibt es dennoch. (jn)



# MERREGNON



Das Cover der Merregon-Soundtrack-CD.

**Was geschieht, wenn Musiker auf Märchen-erzähler treffen?**

**M**anchmal stolpert man ja auch heute noch über echt ungewöhnliche Projekte – wie zum Beispiel dieses hier: Stellen Sie sich vor, dass jemand eine bunte Schar von Komponisten zusammensammelt (darunter etliche, die bereits mit Spiele-Soundtracks bekannt wurden) und ihnen den Auftrag gibt, zu einer Fantasy-Story die Musik zu schreiben...

Witzig, nicht wahr? Nun darf man sich die erwähnte Geschichte zwar nicht als Roman vorstellen, sondern eher als Episodenauflage in erzählerischen Bildern, der in einem 20-seitigen Bellergerheften Platz hat – aber in einer solchen Zusammenarbeit muss sich halt auch das eine Medium auf das andere zubewegen. Und das andere ist in diesem Fall eine Audio-CD mit insgesamt 21 zur Erzählung passenden

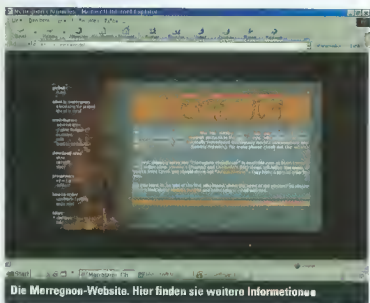
und für sie komponierten Tracks.

Zu den Urhebern gehören beispielsweise Leute wie Allister Brimble (bekannt durch seine Beiträge zu »Alien Breed« oder »Project X«), der für Funcom (»The Longest Journey«) arbeitende Jøgeir Liljedahl, Fabian Del Priore (»Extreme Assault« oder »Worms 2«), Rudolf Stember (»Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge«, »Mad TV«) oder gar Chris Hülsbeck, zu dem man wohl auch heutzutage nichts weiter erklären muss.

Diese feine Jam-Session gibt es also wie gesagt als Audio-CD zu kaufen und zwar für circa 32 Mark. Wenn Sie sich dafür interessieren, sollten Sie einmal einen Blick auf die Merregon-Website werfen ([www.merregon.de](http://www.merregon.de)) – dort finden Sie nicht nur ein Bestellformular (zahlbar per Überweisung oder Nachnahme), sondern ebenfalls eine ausführliche, wenn

auch englischsprachige Vorstellung des Projekts, downloadbare Samples sowie erste Überlegungen zur Weiterführung der prinzipiell offen angelegten und weitläufigen Merregon-Welt. Denn an einer Nachfolgescheibe wird bereits heftig geplant, allerdings ist in dieser Hinsicht wohl vor Ende 2001 nichts zu erwarten.

Zum guten Schluss können Sie bereits auf unserer CD einmal in das Merregon-Universum hineinhorchen, denn dort befindet sich mit »The Challenge« ein im MP3-Format gehaltenes, exklusives Bonus-Musikstück des finnischen Musikers Tomi Jylhä-Ollila. (jn)



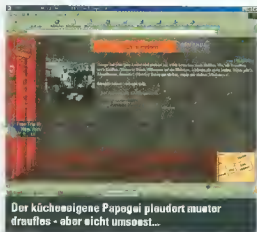
Die Merregon-Website. Hier finden sie weitere Informationen.

# TODESURSACHE: MORD

**Womit können Sie sich die Zeit vertreiben, wenn alle altenglischen Krimis bereits hinter ihnen liegen?**

**D**ie Welt ist bekanntlich böse – besonders im guten, alten England, wo, wenn man Agatha Christie glauben darf, nun wirklich ein Mord den nächsten jagt. Nun gibt es weitere Indizien, die diese These stützen.

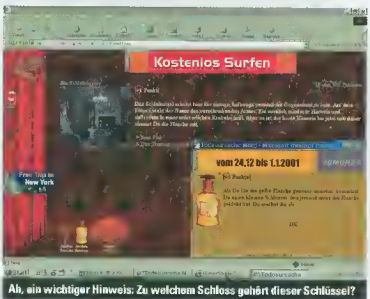
Wenn Sie nämlich auf die Webadresse [www.todesursache-mord.de](http://www.todesursache-mord.de) surfen, so finden Sie dort das spannende Kriminal-Rätselspiel



Der kücheigene Papagei plaudert mutter drauflos – aber nicht umsonst...

»Mord ohne Auswege: Die arme Miss Willmoore wurde im Landhaus der Grays ermordet, und natürlich lies sie wieder keiner gewesen sein. Nach Adventure-Art gehen Sie also als Oberinspektor-Assistent durch die Räume (Webseiten) des Anwesens, nehmen Objekte auf und unterhalten sich mit dem Hausbesitzer und seiner Frau, dem Butler sowie mit diversen Gästen, die im Rahmen einer Familienfeier hier zusammenkamen.

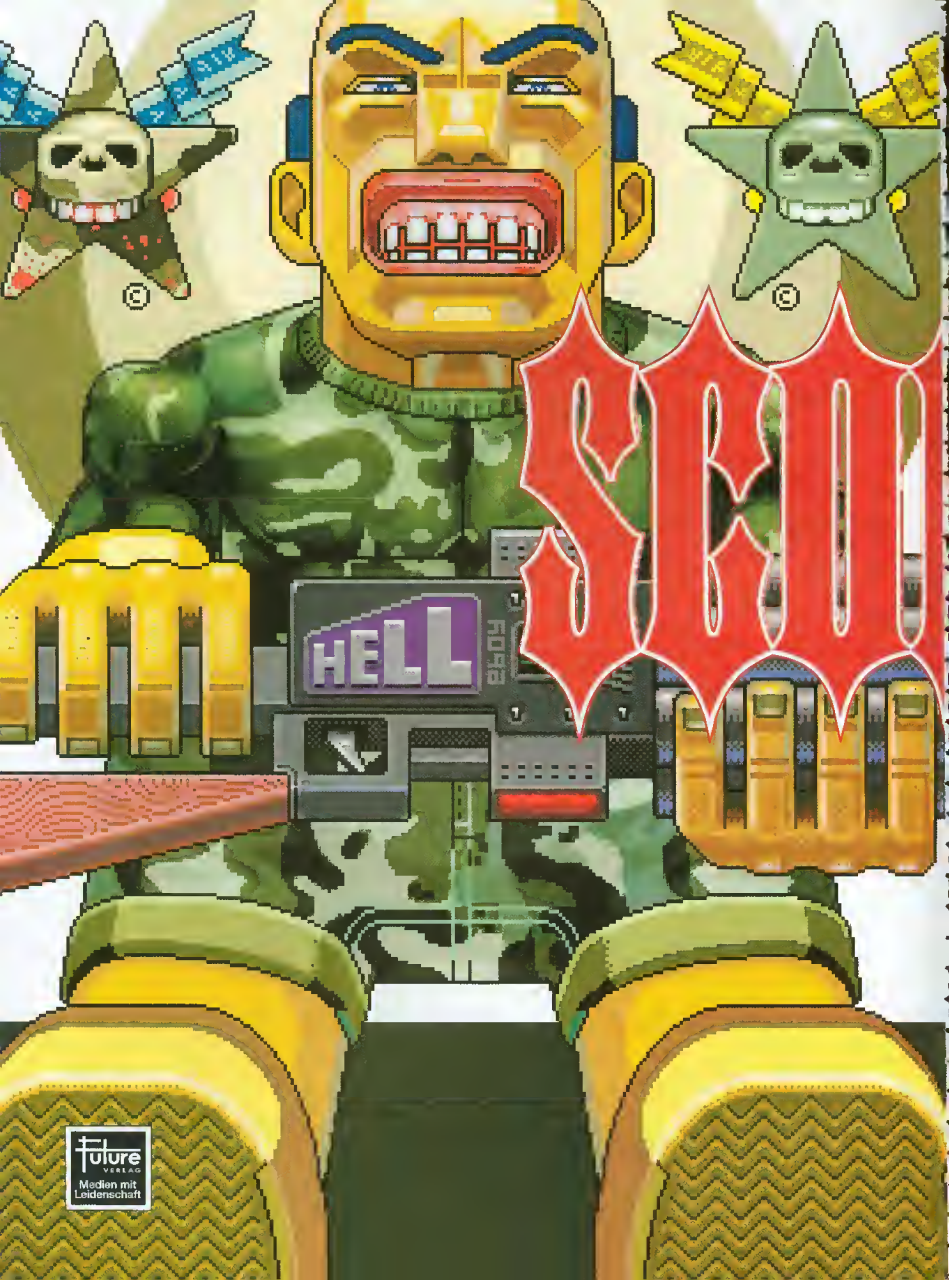
Es wird sogar jedes Mal ein kleines Schwarzweiß-Bild eingeblendet, das über klicksensitive Zonen verfügt. Diese stimmen normalerweise mit den als Multiple-Choice-Textzeilen angezeigten Handlungsmöglichkeiten überein, gelegentlich sind jedoch in den Bildern auch noch weitere Hinweise versteckt, die nur dort aktiviert werden können. Natürlich darf hier niemand ein »richtiges« Adventure erwarten, aber manche der Rätsel sind



Ah, ein wichtiger Hinweis: Zu welchem Schloss gehört dieser Schlüssel?

doch ganz nett – wenn ich da etwa an den Papagei in der Küche denke...

Der jeweilige »Spielstand« kann jederzeit als Link im Favoriten-Ordner des Browsers abgespeichert werden (bei einem erneuten Besuch mittels des Links muss man also nicht von vorne beginnen) und weitere mörderische Puzzles für die Zukunft bereits angekündigt. Büchertipps und bislang zwei kleine Kurzgeschichten von Mitspielern rundeten das Angebot ab. Todesursache: Mord ist





# RE MOORE

Moenderisch gut: Reviews, Previews, Tipps,  
Downloads und staendig aktuelle News.



**PowerPlay.de**

part of the **Daily Radar**-Network

# SURFBRETT

**Blinde Kuh ■ Mächtig komische Dinger ■ Die Wahrheit ist dort unten ■ Der Nase nach 1 und 2**

Was die Welt im Innersten zusammenhält, wissen wir immer noch nicht. Nur soviel ist klar: Auf Socken kann's nicht zutreffen. Vielleicht findet sich die Wahrheit also doch in der Area 51? Oder auf dem Börsenparkett? Na egal, Hauptsache, Sie werden reich dabei ...

## Blind Date



Das Leben ist doch langweilig ohne die eine oder andere Überraschung, nicht wahr? Es muss ja nicht gleich ein unangemeldeter Zahnarztbesuch sein. Unterhalb dieser Schwelle können Sie sich Ihren Input an Frappantem auf [www.blindsurf.com](http://www.blindsurf.com) besorgen. Von der komplett zufälligen Website bis zu einer thematischen Vorauswahl reicht die Palette. Wobei allerdings alle Kandidaten zuvor von den Blindsurf-Betreibern inspiziert werden, um eine gewisse Mindestqualität zu gewährleisten. Was wohl auch der Grund ist, warum ähnlich wie bei einem Wobering nach einer Weile doch erste Wiederholungen auftauchen. Sei's drum: Ich stürzte mich natürlich sofort auf die »Recipes«-Rubrik (Kochrezepte) und landete prompt in Mimis Cyber-Kitchen. Na, dann schwing die Hüften, Mimi – ich hätte gern zwei Pizzen, drei Hamburger und eine riesige Portion Mousse au Chocolat!

## Huch? Was ist das denn?

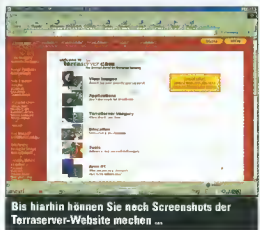
Es gibt Dinge zwischen Himmel und Erde, von denen sich unsere Schulweisheit nicht



träumen lässt. Zum Beispiel die Webadresse [superbad.com](http://superbad.com). Worum es sich dabei handelt? Tja ... lassen Sie es mich so formulieren: Die These von der grundsätzlichen Erkennbarkeit der Welt bekommt doch ein paar mächtige Knackse, wenn Sie sich mit dem Inhalt (Inhalt?) von Superbad befassen. Durch eben diese Erfahrung weise und milde gestimmt, möchte ich vorsichtshalber noch darauf hinweisen, dass Sie uns nicht für kahle Stellen am Schädel (durch exzessiv-ratloses Kopfkritzen) verantwortlich machen können. Fragen Sie lieber vorher Ihren Friseur!

## Scully, schauen Sie mal!

Nä klar, uns allen ist bekannt, dass sich in der Area 51 Hunderte von UFOs stapeln und eine blühende Kolonie der kleinen Grauen vor sich hinvegetiert. Sie wissen schon, die Burschen, die sich am liebsten von terranischem Erdbeereis ernähren. Unter [terra-server.com/area51.asp](http://terra-server.com/area51.asp) können Sie nun Satellitenfotos des berüchtigten Militär-Stützpunktes anschauen, die sich sogar bis zu einem Detailgrad von zwei Metern vergrößern las-



sen. Und noch eine Anekdote für die Verschwörungstheoretiker unter Ihnen: Leider entziehen sich die Fotos erfolgreich dem Versuch, einen Screenshot von ihnen anzufertigen, da bei aktivierten Grabberprogrammen nur eine Art »Tapete« gezeigt wird – mit der Aufforderung, das Programm XY doch bitte abzuschalten. Da wird doch nicht etwa wirklich irgendwo ein UFO stehen???

## DAX schlägt dem Fass den Boden aus

Sind Sie es auch leid, bei beständig fallenden Aktienkursen Geld zu verlieren? Nun, dann hätten wir einen Tipp für Sie: Geld gewinnen mit sinkender Aktienperformance! Sie müssen sich nur bei [www.gedueum.de](http://www.gedueum.de) mit Name und Adresse registrieren lassen, und schon können Sie an der dort behelmelten DAX Wette teilnehmen. Es sind sogar verschiede-



**Die DAX-Wette: Von jetzt ab geht's baurau!**

ne Varianten möglich: Bei der gewöhnlichen Alltagswette geht es beispielsweise bloß darum, ob der DAX morgen fallen oder steigen wird. Sie dürfen aber auch versuchen, den Stand zum Wochenende exakt zu erraten – hier wie dort gibt es für jeden Treffer Punkte, und wer am Monatsende die meisten Zähler hat, gewinnt einen hübschen, wertbeständigen Hunderter. Den können Sie dann zum Beispiel investieren, um Aktien des Future-Verlags zu kaufen ...)

## Socken locken

Ich bin mir immer noch nicht sicher, ob's nicht eigentlich eine getante Website der Monty Pythons ist. Wie auch immer, bei [www.funbureau.com](http://www.funbureau.com), dem »Bureau of Missing Socks« (Behörde für verloren gegangene Socken – erinnert mich einfach so vehement an Ministerium für alberne Ganganen), kümmert man sich um die rätselhafte Angelegenheit der anrüchlichen Fußbekleidung, meist als Einzelstück vorzukommen. Wo ist die zweite Socke hin, wo kam sie her? Sind Socken am Ende essbar? Ja, Sie können sogar Ihre vermissten Strümpfe in ein Datenarchiv eingeben, um so herauszufinden, ob er bei irgendjemandem in dieser großen, weiten Welt wieder aufgetaucht ist. Wollen wir wetten, dass auf diese Weise bald die Existenz von Wurmlochern nachgewiesen wird? (jn)



# BIZARRE ANWENDUNG DIE VERWANDLUNG



## PFLANZFRESSER-VERDAUUNG

PFLANZFRESSER ENDE DINOSAURIER waren an eine Kost aus zarter Vegetation, wie beispielsweise Farne und Koniferen, gewöhnt. Die Nahrung musste zur Freisetzung der Nährstoffe vollständig zu Brei verarbeitet werden. Pflanzenfresser oder **Herbivore** verwendeten dazu verschiedene Methoden: **Sauropoden** verschluckten Steine, die **Gastrolithen** genannt werden, während andere Saurier die Nahrung mit Hilfe ihrer Zähne zerkleinerten.

**BIEGSAMER HALS**  
Der Hals war bis zu 9 m lang

**WINZIGER KOPF**  
Die Zähne waren nicht-schneidend

**VORDERBEINE**  
Diese waren länger als die Hinterbeine

### LANGHALSIGER ABAKER

Der lange Hals der Sauropoden, wie der des abgebildeten *Brachiosaurus*, wurde verwendet, um Vegetation in den Baumkronen zu erreichen. Die Nahrung wurde unterhalb verschluckt.

Eines Morgens erwachte Manfred Duy aus tiefem Schlaf und musste feststellen, dass er sich über Nacht in einen gewaltigen Dinosaurier verwandelt hatte.

## Wenn Spieler zu viel spielen: Manfred Duy hat schlecht geschlafen.

Eines Morgens erwachte Manfred aus tiefem Schlaf und musste feststellen, dass er sich über Nacht in einen Dinosaurier verwandelt hatte.

Er konnte sich nicht erklären, was geschehen war. Gestern Nacht noch hatte er sich stundenlang mit dem Programm »3D Dinosaurier« beschäftigt. Und plötzlich lag er hier und sein Schlafzimmer in Trümmern. Ein Blick nach rechts: Oh Gott! Seine Freundin – total zerquetscht. Ein Blick nach links: Oh Graus! Die Wand seiner Eigentumswohnung war weg und unten auf dem Bürgersteig starteten trotz der frühen Stunde mehrere Hundert Menschen nach oben.

### Das Schicksal des Chefedaktors

Nein, konstatierte Duy trotz seiner Verwirrung, seine Hosen würden ihm nicht mehr passen. Statt seiner bleichen Stachelbeere-Biene besaß er nun zwei monströse, bräunlich-grün schimmernde Schenkel, um die ihn jeder Kraftsportler beneidet hätte. An seiner

Vorderseite, da, wo sich früher seine Brustwarzen befunden hatten, prangten nun winzige kleine, lächerliche Ärmchen, mit denen er sich noch nicht einmal am Hinterkopf kratzen konnte. Dabei hätte er das jetzt dringend nötig gehabt. Sein Mund war stark vergrößert; wie eine Wucherung schob er sich meterweit nach vorne. Aber er konnte nicht genau erkennen, wo diese Wucherung endete, denn seine Augen waren zeitlich angeordnet, und sein Gehirn konnte die beiden gefallenen Bilder nicht zu einem einzigen zusammenfügen. Als er versuchte, sich genauer im Raum umzusehen, blieb er immer wieder mit seinen Lippen am Schlafzimmerschrank oder an Stühlen hängen. Überhaupt, seine Lippen. Sie fühlten sich merkwürdig an; so rau und feucht. Er spürte, dass er seinen Speichelfluss nicht kontrollieren konnte. Und seine Verdauung offenbar auch nicht mehr, denn plötzlich ...

Satan! Das war zu viel für Duy. Mit einem entsetzlichen Röhren raffte er sich auf und sprang tiefen hinein in die

### 3D Dinosaurier

- **Hersteller:** Navigo
- **Preis:** ca. 50 Mark
- **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM
- **Praktischer Nutzen:** Führer durch ein Dinosaurier-Museum. Sehr lehrreich.
- **Originalitätsfaktor:** Kommt gerade recht zum neuen Walt-Disney-Film.
- **Mögliche Folgeschäden:** Wie oben.
- **Das PC-Player-Fazit:** Für Dinosaurier-Interessierte ein Muss. Achten Sie nicht auf die Geschichte, die ist erlogen.



Duy zog ein Computerverfahren zu Hilfe. Aus welcher Epoche stammte er?

Menschenmasse, die sich mittlerweile unter seiner Wohnung gebildet hatte. Das Sprungtuch der Feuerwehr konnte den Aufruhr nur unwesentlich mildern. Und während die Sonne blutrot amorphsteig, verschlechte sein kleines Leben und seine Seele machte sich auf zum Dinosaurierhimmel. Der Torwächter war nicht gerade amüsiert, denn er hatte schon viele Millionen Jahre lang nichts mehr zu tun gehabt und konnte das Tor nur unter Mühen öffnen.

### Das Schicksal der CD

Was aber war mit der CD geschehen, die Manfred am Abend zuvor betrachtet hatte? Allein und verlassen lag sie unter den Trümmern und konnte sich die magische Wirkung, die sie auf Duy ausübte, hatte, überhaupt nicht erklären. Sollte sie nicht Freude und Wissen vermitteln? War nicht die Weitergabe von Intellekt und Kultur ihr höchstes Anliegen, ihr eigentliches Streben? Und war sie von den Programmieren von Navigo nicht hervorragend für diese Aufgabe geschult worden? So viele unentdeckte Grafiken und Animationen, so nette Videos schlummerten noch unentdeckt auf diesem Silberblech. Doch niemand würde sie nun betrachten. Durs Körper erkaltete bereits, wenn auch nicht sehr, war es doch von vornherein der Körper eines Kaltblüters. Und als das Sondereinsatzkommando der Münchner Polizei die Wohnung in die Luft sprengte, wurde sie in Tausend Fetzen zerrissen. Ein trauriges Ende für eine CD, die es immer nur gut gemeint hatte. (uh)







# AND THE WINNER IS...

**Am 3. Dezember war es so weit: Die Sieger der großen Counter-Strike-Meisterschaft standen fest! Den Gewinnerscheck nahm der bereits bekannte »Clan Mortal TeamWork« (mTw) entgegen.**

**S**atte 5000 Mark nahmen die Mannen von mTw entgegen, nachdem sie sich mit dem Turnier-Zweiten SK einen harten Kampf geliefert hatten.

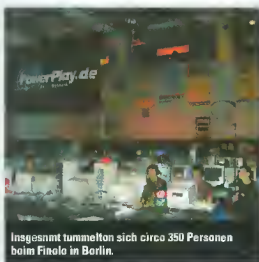
Strom- oder Netzwerkausfälle gab es am Wochenende nicht zu vermelden, allerdings verzögerte sich durch den Ausfall von einigen Finalrechner die direkten Vergleiche ab dem

Weg nach Berlin antreten. Dort hielten unsere Sponsoren fette Preise im Gesamtwert von über 30 000 Mark bereit. Unser besonderer Dank gilt hierbei Hevas Interactive, Videologic, Elsa, Samsung, Interact, Events Today, Saitek, CyberPirates, Kinowelt und Flying Horse, die neben einer dicken Geldspende die Spieler auch mit einer Unmenge von Energy Drinks versorgten. Aber auch für die Berich-

## »Zocken, bis der Arzt kommt!«

terstattung von AOL, Counter-Strike.de, The Gamers Network, Radio Fritz, RTL.de, Pro7.de, Berliner Kurier, GigaGames und vielen anderen Medienpartnern möchten sich Netzstatt.de und PowerPlay.de herzlich bedanken.

Alles in allem war die Veranstaltung ein großer Erfolg, auch wenn einzelne Dinge im nächsten Jahr noch verbessert werden können. Denn auch 2001 wird PowerPlay.de voraussichtlich einige Turniere und LAN-Partys



Insgesamt tummelten sich circa 350 Personen beim Finale in Berlin.

mit veranstalten. Wir werden Sie dann natürlich rechtzeitig davon hier informieren – welche Spiele wann stattfinden, steht derzeit noch nicht fest. Klar ist aber, dass dann nicht nur Action-Zocker ihre Kräfte messen können. Denn dann dürften auch Sportspieler und Strategen rufen: Let's party!

(Jan Binsmaier/md)



Ein kurzes Nickerchen vor dem Monitor und schon ging's weiter.

## VIEL NEUES IM JAHR 2001!

**»Wer rastet, der rostet!« Aus diesem Grunde wird unser Schwestermagazin [www.powerplay.de](http://www.powerplay.de) auch im Jahr 2001 eini- ges für Sie bereithalten.**

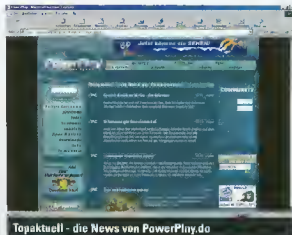
**E**ntwicklercharts mit den Spielgrößen dieser Welt, eine verbesserte Startseite, damit Sie noch schneller an die Informationen gelangen können, die Sie benötigen, viele Verlosungen mit tollen Preisen und eine unglaublich große Spieldatenbank.

Dazu: Tipps und Tricks zu aktuellen Games, ein tolles Forum mit netten Leuten zum Informationsaustausch, DVD- und Kino-

Testberichte, Messe- berichte und natürlich Unmengen von brandheißen und tagesaktuellen News zu allen Spielen und Branchengeflüster.

Und das ist noch lange nicht alles – die Redaktion von PowerPlay.de hält noch einige Schman- kerl für Sie bereit. Ein Besuch lohnt sicher – wir sehen uns online!

(Jan Binsmaier/md)



Topaktuell – die News von PowerPlay.de

## ONLINE SHOPPING

**Ab sofort gibt es einen neuen Ser- vice auf [www.powerplay.de](http://www.powerplay.de). Denn durch die Kooperation mit dem Spie- le-Versender Game It! können Sie Spiele online bestellen und bekom- men sie nach Hause geschickt.**

**E**infacher geht's nicht! Unter jedem Preview oder Test finden Sie ab sofort einen Buy-Now-Button, mit dem Sie sofort das ausgewählte Spiel in den virtuellen Warenkorb bei den Verkaufsprofis von Game It! legen können. Wenn das Spiel bereits zum Verkauf freigegeben ist, erhalten Sie es nach wenigen

Tagen bequem per Post; sollte sich wie- der einmal die Veröf- fentlichung verzögert haben, ist das auch kein

Problem. Denn dann können Sie sich mit der Bestellung eines der ersten Spiele re- servieren lassen und sobald der Verkauf beginnt, werden Sie beliefert. Bequemer geht's einfach nicht mehr!

(Jan Binsmaier/md)



Ein Klick bei PowerPlay.de und schon geht's zum Shop von Game It!

# HABEN SIE SCHON EINE STRATEGIE?

## Holen Sie sich das neue PC Player-Special!

ZEUS-SPECIAL 15 SEITEN SUDDEN STRIKE ■ TEST: BATTLE ISLE 4 ■ STRATEGIE SPECIAL PCPLAYER

NO. 1 / 2001 DM 9,90

3 Bde.: 999 9.90 + UFR 240,- + NPL 22,00 - LIT 13,00 - MP 240,- DR 2.400,- plus 1.000,-

# PCPLAYER

**SONDERHEFT**

**STRATEGIE 27  
KNALLER**

die Ihnen im Winter  
kräftig einheizen  
werden !!!

**DAS COMEBACK 2000**

**BATTLE ISLE 4**

Kann Blue Byte an den  
früheren Erfolg anknüpfen ?

**DIE HILFE KOMMT**

**STRATEGIE GUIDES :**

- Sudden Strike
- Age of Empires 2: The Conquerors
- Cultures: Die Entdeckung Vinland
- Cossacks: European Wars
- C&C: Alarmstufe Rot 2
- Homeworld: Cataclysm

**TEST & TIPPS**

**ALARMSTUFE  
C&C: ROT 2**

**AUFBAU &  
STRATEGIE**

- Die Siedler 4
- Anno 1503
- Herrscher des  
Olymp: Zeus
- Cossacks: European Wars



[www.pcplayer.de](http://www.pcplayer.de)

**Ab sofort  
am Kiosk.**

# Das Strategie-Special !

# STEFFIS MAILBOX

**Hatte »Baldur's Gate 2« zu viele Bugs? Werden Frauen bei Computerspielen benachteiligt? Sind die PC-Player-Tester Profi-Zocker? Die Antworten finden Sie wie immer hier ...**

## ■ BALDUR'S-BUG-GATE

Weniger aus eigenen Erfahrungen, sondern bei Diskussionen in den verschiedenen »Baldur's Gate 2«-Foren ist mir aufgefallen, dass die Software ziemlich viele Bugs zu haben scheint. Dies erinnert mich fatal an »Diablo 2«. Das Spiel wurde von sämtlichen Zeitschriften in den Himmel gelobt, erst Ausgaben später kamen die zarten Andeutungen, dass vielleicht der eine oder andere Fehler möglich sei. Das war natürlich die Unterbrechung des Jahres! Auf den Punkt gebracht bedeutet dies, dass ich mich von Euch in Sachen Bugs schlecht informiert fühle.



Kleinere Bugs, aber dennoch recht problematisches Spielbar: Baldur's Gate 2.

Nachdem die halbe PC-Player-Redaktion BG 2 auf ihrer privaten Festplatte hat, verwundert es mich doch sehr, dass keiner irgendwelche Probleme bemerkte. Bioware hat gerade einen Mammut-Patch von neun Megabyte ins Internet gestellt und liest man sich durch, was damit alles nachgebeßert wird, kann einem Angst und Bange werden.

Lediglich einige Zeilen im Bug-Report deuten ganz sachte an, dass eventuell Probleme mit bestimmten Grafikkarten möglich sind. Was ich mir jedoch wünsche, ist eine intensiver Nachfrage etwa beim Hersteller. Es mag ja zutreffen, dass keine Software fehlerlos sein kann, doch was sich solch renommierte Firmen wie Blizzard und Bioware da geleistet haben, sollte mal in aller Deutlichkeit aufgezeigt werden. (Roland Heddergott)

Schon die Beta-Versionen von Baldur's Gate 2 waren eigentlich ein Muster an

Bug-Freiheit und außerdem wurde die Veröffentlichung damals ja noch um einen Monat verschoben, um Bugs möglichst komplett zu eliminieren. Und das größte Problem, dass das Programm zuweilen beim Wechsel zur Karte abstürzte, ist seit dem Patch auch erledigt. Wir finden es überhaupt vorbildlich, dass nach relativ kurzer Zeit schon ein umfassender Patch erscheint. Die anderen Schwierigkeiten betreffen ansonsten nur ganz bestimmte Dinge in ganz bestimmten Situationen, über die man eh nur ab und zu stolpert – wir hatten jedenfalls auch daheim so gut wie keine Ärgernisse mit dem Spiel.

## ■ BALDUR'S-GATE-2-DEMO

Ich habe gerade Eure Demo von »Baldur's Gate 2« bei mir installiert und auch schon ein wenig mit dem Spielen begonnen. Noch bin ich nicht viel weiter gekommen, als Jaheira aus ihrem Käfig zu befreien, aber mit Geduld und Spucke ... Vielen Dank für diese tolle Demo! (Petra Piper)

Ja, schon ein nettes Spiel, oder? Und wäre die Demo nicht so großartig, hätten wir ja auch keine 600 Megabyte geopfert – uns freut es jedenfalls, dass Dir die Demo gefällt.

## ■ SCHÖNER ROTER GABENTISCH

Sowohl das Heft als auch die CD der Weihnachtsausgabe strotzen vor Blut. »Hitman«, »Jagged Alliance«, »Return to Castle Wolfenstein«, »Hidden & Dangerous«, diese Titel machen das Fest zum Blutbraus. Es ist bedauerlich, dass solche Spiele, bei denen man quasi den Kosovokrieg live nachspielen, Brücken sprengen, Häuser durchsuchen und alles, was sich bewegt, niedermetzeln kann, durch Euch hochgelobt werden. Erwartet uns jetzt auch noch das Add-on »Folterpackage Extreme« oder »Massenhinrichtung«? (Sascha Schade)

Kontroverse Spiele hat es schon immer gegeben, ebenso kontroverse Filme. Gerade ballert sich Arnie durch »The 6th Day« und trägt dadurch auch nicht gerade das Licht des Weihnachtsfest in die Welt. Wir testen immer alle nichtindizierten Spiele und wollen dabei so aktuell sein, wie es geht – und das beste Ge-



Unsere Mail-Adresse:

**mailbox@pcplayer.de**

per Post:

Future Verlag GmbH,  
PC Player, Steffis Mailbox,  
Rosenheimer Str. 145H, 81671 München.

schäft läuft, wie in fast allen Branchen (außer vielleicht der Containerschiff-Industrie) zum Fest der Liebe. Daher kommen denn am meisten Produkte heraus, und das sind nicht immer die friedliebendsten.

Ohne gleich eine Grundsatz-Diskussion loszutreten zu wollen: Ein normaler, charakterlich gefestigter Mensch wird auch mit brutalen Computerspielen fertig, ohne gleich zum Nikolaus-Axtmörder zu werden.

Wir loben außerdem Spiele nie wegen ihrer Brutalität, manchmal aber trotz der dargestellten Gewalt – Action um der Action willen ist nämlich langweilig.

## ■ FREIZEIT-SPIELER UND NICHT-PROFIS

Jetzt habe ich gerade in Ausgabe 13/2000 gelesen, für »passionierte Tüftler« gibt es ohnehin kaum Alternativen. Oder einer Eurer Redakteure braucht für dieses oder jenes Spiel lediglich zwei Tage. Ich hebe das Gefühl, Ihr geht in Euren Rezensionen immer von den Spiel-Profis aus, die offenbar



Der wahre Weihnachts-Horror: Monster sei dem PC.



# JA, DA SCHAU HER!

VIDEO  
**GAMES**

Alle wichtigen Infos rund um die Konsolenwelt – von Spielern für Spieler: Aktuelle News aus der Branche, Previews, Tipps & Tricks, Importe aus Japan und den USA und natürlich knallharte Tests – jeden Monat neu!

Deine Abovorteile:

- Immer als Erster informiert
- Jede Ausgabe frei Haus
- Im Abo 14 % Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis

Fast  
**50%**  
gespart!

## 3X VIDEO GAMES FÜR NUR 10 MARK!

Für diesen Spottpreis erhältst du die nächsten drei Ausgaben der Video Games per Post frei Haus. Du kennst in Ruhe zu Hause testen und sperrst dabei auch noch die Hälfte. Bequemer geht's nicht, so ein Angebot kannst du nicht sausen lassen!

## HOL SIE DIR!

Bitte den ausgefüllten Coupon senden an:  
**VIDEO GAMES**, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20,  
80462 M. Nohren  
Tel: 089/20959138 bestellen.  
Fax: 089/200281-22  
Mail: future@csj.de



„Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei unserem Abo-Service CSJ, Lichtenstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem ersten angedachten Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.“

**Ja**, ich möchte die Video Games kennenlernen. Bitte schickt mir die nächsten drei Ausgaben zum Probe-Abo-Vorusspreis von DM 10,00. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt des dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 57,20 / DM 60,00 Schüler-/Studentenpreis (12 Ausgaben, pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50). Damit spare ich 14% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

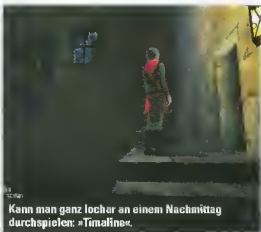
PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben.

**Datum, 1. Unterschrift**

„Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei unserem Abo-Service CSJ, Lichtenstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem ersten angedachten Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.“

**Datum, 2. Unterschrift**



Kann man ganz locker an einem Nachmittagsdurchspielen: »Timofeev«

unendlich viel Zeit haben, absolut genial sind und ein Spiel, für das ich Monate brauche, in zwei Tagen durchspiele.

Also: Selbst wenn ich täglich acht Stunden vor dem Computer sitze und nichts anderes tue als spielen, spielen und nochmals spielen, dann brauche ich trotzdem weitaus mehr als ein paar Tage, um zum Beispiel die Schlusssequenz von »Diablo 2« zu Gesicht zu bekommen. Abgesehen davon haben einige Spiele einen derart hohen Schwierigkeitsgrad (ich denke da etwa an »Heroes of Might and Magic«), dass sie für mich (und auch einige meiner Freunde, Verwandten und Bekannten) ganz einfach unspielbar sind. (Susanne Minarz)

Netürlich sind meine Jungs hier Profizocker, die für manche Spiele nur einen Nachmittags- oder ein Wochenende brauchen. Aber auch viele Leser sind sehr schnell und die müssen bei manchen Spielen ja gewarnt werden. Daher steht dann immer eben so etwas wie »für passionierte Tüftler« dabei. So kann sich jeder selbst einordnen und schätzen, wie viel länger sie oder er wohl braucht. Deswegen geben wir nicht wie manche andere Publikation exakte Zeiten an, weil jeder unterschiedlich viel Zeit benötigt. Einen Anhaltspunkt wollen wir aber schon geben.

## ■ FRAUEN UND COMPUTERSPIELE 1

In der Ausgabe mit dem »Baldur's Gate 2«-Test ist mir aufgefallen, dass auch bei diesem Titel wieder nur die Männer als Haupthelden angegeben werden. Ich habe das Spiel jetzt selbst angefangen, und bei »Geschlecht« wird bei der weiblichen Auswahl ausdrücklich darauf hingewiesen, dass auch Frauen die gleichen Fähigkeiten besitzen wie Männer. Also hab' ich mir einen weiblichen Avatar zusammengestellt, mit dem ich mich schon irgendwie identifiziere. Als ich den Testbericht noch ein zweites Mal gelesen habe, fiel mir auf, dass gleich in der Einleitung steht »Unser Held, seines Zeichens unehelicher Sohn der gefürchteten Gottheit Bhaal ...«. Warum denn Sohn? Ich bin eine Tochter!

Und überhaupt: Frauen spielen bestimmt genauso gern am PC wie Männer – sie müssen nur auf den Geschmack gebracht werden, das heißt sich mit den Heldinnen identifizieren können. Warum ist die Hauptfigur in »Half-Life« oder »Doom« ein Mann? Ich wäre gern eine starke Amazone gewesen, welche die fiessten Aliens bekämpft. Vielleicht sollten die Spiele-Entwickler auch uns Frauen eine kriegerische Ader zugestehen und eine

Heldin zur Auswahl bereithalten. Mir würde das sehr gefallen!

Also, vielleicht denken Eure Redakteure beim Schreiben auch mal an uns Frauen und erwähnen die Möglichkeit der Charakterauswahl, so es denn eine gibt. (Miriam Grape)

Je jo, die Männer und ihre Computerspiele ... Ich spiele ja auch selbst gerne mal was und muss die Jungs dann um die Testmuster erbetteln. Aber im Ernst: Statistisch kaufen viel mehr Männer als Frauen Computerspiele und auch der größere Teil unserer Leserschaft ist männlich. Und die Anzahl von Programmierern ist ebenfalls fast klein – warum nur? Also, Geschlechts- und Kampfergesinnungen, meldet Euch mal!

Aber viele populäre Charaktere sind ja Frauen, siehe etwa die allseits beliebte Lore Croft – selbst wenn ich ja den Verdacht habe, dass die Jungs auf dem Bildschirm lieber mit Mädchen spielen. Und da wären wir schon bei »Mitten ins Megahertz« ... aber lassen wir das ...

## ■ WO KOMMEN DIE KLEINEN REDAKTEURE HER?

Erst mal muss ich wie viele andere auch ein dickes Lob loswerden. Ich bin seit über fünf Jahren PC-Player-Absonnent und bin bis jetzt immer zufrieden gewesen. Die Zeitschrift kann fast stets pünktlich, wer sehr aktuell und die Testergebnisse sind für meinen Geschmack auch richtig.

Was mich mal interessieren würde ist, was die PC-Player-Redakteure für eine Laufbahn hinter sich haben. Könnt Ihr darüber nicht mal einen Bericht machen? Was sie vorher so gemacht haben (Ausbildung, Studium ...), wie sie zu dem Job kamen, was sie vielleicht noch vorhaben. Dann würden einem die Redakteure noch vertrauter werden.

Ansonsten macht weiter so. Und die dreizehnte Ausgabe war eine gute Idee, das mal doch immer was zu lesen! (Frenk Elberzheger)

Na ja, einen eigenen Bericht brauchen die – zumeist der Uni entleuchten – Jungs wohl nicht, sonst platzen sie noch vor Selbstbewusstsein. An dieser Stelle sei nur so viel verraten: Auf eine solide Redaktionsausbildung, wie sie im Lehrbuch steht, kann sich wahrscheinlich kein einziger deutscher Spieleredakteur berufen.

## ■ FRAUEN UND COMPUTERSPIELE 2

Ich finde es gut, wenn Frauen Computerspiele mögen und spielen. Ich kenne selbst ein paar, die gerne und vor allem gut spielen, und ich habe absolut nichts dagegen, wenn ich von einer Frau die Raketen (oder was auch immer) um die Ohren geschossen bekomme und anschließend ins virtuelle Nirwana eingehe ... wie sagt man doch als Gentleman? »Ladies first!«

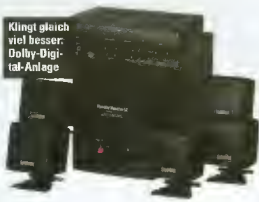
Ich möchte mich da auch der Meinung von Stevie Case aus Eurem Report »Die neuen Spielgötter« anschließen – der mir übrigens sehr, sehr gut gefallen hat! Sie ist der Meinung, dass manche Frauen beziehungsweise Mädchen einfach zunächst mal den ersten Schritt machen und sich vor den Computer setzen müssten ... es könnte wesentlich mehr

Frauen geben. Nur zu, ich zumindest hab' da kein Problem mit. (Jens Dahmen)

Na siehst Du, Miriam, es gibt doch ein paar Gentleman! Allen Frauen kann ich da auch nur empfehlen – einfach mal ausprobieren! Die allermeisten von den computerspielenden Jungs heißen nicht ...

## ■ DOLBY DIGITAL AM PC

Ich habe meine »Soundblaster Live!« an einen Dolby-Digital-Receiver angeschlossen und schaue über meinen PC DVDs. Dabei bin ich jedes Mal begeistert vom tollen AC3-5-Kanal-Sound und frage mich immer, warum bei meinen Computerspielen nur müder 2-Kanal-, Surround- oder dieser komische Soundblaster-Level-4-Kanalsound aus meinen Boxen kommt? Meine Frage: Gibt es Absichtserklärungen von Software-Firmen, irgendwem den AC3-Standard zu unterstützen? Oder gibt es eventuell sogar schon Programme, wo dies der Fall ist? Zumindest videolastige Spiele (siehe »Final Fantasy«) können mit ihren phantastischen Sequenzen in Dolby Digital doch gleich noch mal so gut. (Arne Kleinphorst)



Tja, bei den DVDs kommt der Dolby-Digital- (oder sogar dts-) Sound sozusagen als »Abfallprodukt« mit auf die Scheibe, da ja Kinofilme eh in diesem Tonformat produziert werden. Außer einigen Dolby-Surround-Versuchen am PC »Wing Commander 4«, die Trailer alter Novologic-Titel wäre uns das nicht bekannt. Toll wäre es schon, aber ich vermutete, den Herstellern ist das Abmischen in Dolby Digital für die relativ wenigen Benutzer einfach zu teuer.

## Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift ist:

**redaktion@pcplayer.de**  
Natürlich erreichen uns auch Briefe an:  
**Future Verlag GmbH**  
**Redaktion PC Player**  
**Steffels Mailbox**  
**Rosenheimer Str. 145h**  
**81671 München**

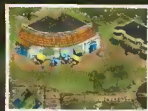
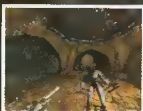
Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantwortet werden kann. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

# VORSCHAU

GIBT ES EIN LEBEN...

## NACH DER WEIHNACHTSWELLE?

**U**nd ob es das gibt! Es ist erfüllt von zum Scheitern verurteilten guten Vorsätzen, Schneeballschlachten beim Aprés-Ski sowie liegen gebliebenen S-Bahnen. Und ... ja, und von Spielen, auch wenn man es nach der letzten Jahresend-Rallye kaum glauben mag. Beispielsweise hätten wir da nächsten Monat ein großes Feature zum kommenden Take-2-Hit *Tropico*. Gleich anschließend folgt der Test zu *Stupid Invaders*, der den Redaktionsschluss dieser Ausgabe doch noch verfehlt hat. Als weitere Testkandidaten bieten sich an *The World is not enough*, *Age of Sail 2*, *Legend of the Bledmasters*, *Tribes 2*, *Siedler 4*, *Saverance - Blade of Darkness* oder *Clive Barker's Undying*. Auch das lang erwartete *Wizardry 8* soll inzwischen fast fertig sein und nur noch eines Vertriebspartners harren! Na, da schlagen wir doch folgende Arbeitsteilung vor: Sie kaufen die nächste Ausgabe, und wir füllen sie vorher mit diesen und anderen Leckereien!



### AUFGEBOHRT

## NEUAUFLAGEN, DIE ES BRINGEN WÜRDEN

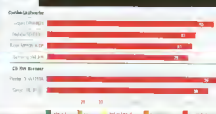
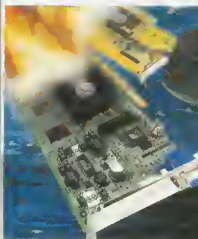
Mit Fortsetzungen werden wir allmonatlich halb totgeschmissen – doch viele von denen sind schlicht unnötig. Als Fachmagazin zur Unterstützung von ideenlosen Spieleherstellern haben wir uns zusammengesetzt und ein geniales Special entworfen. Das rockt: Fortsetzungen, die wir schon immer haben wollten! Lassen Sie sich diese Perle der Prophetik nicht entgehen!



### BEAM MICH RAUF, SCOTTY

## HARDWARE WOHNIN? DIE RECHNER DER ZUKUNFT

Jedes Jahr verlieren die Verbraucher Milliarden – und das nur, weil sie Geräte kaufen, die nächsten Mittwoch schon wieder veraltet sind. Tech-Guru Jochen sagt Ihnen daher schon jetzt, wie die Rechner in fünf Jahren aussehen. Sobald wir ihn aus dem großen Haufen von Festplattenspeichern, tiefer gelegten Laufwerken und reketengetriebenen Grafikkarten herausgezogen haben ...

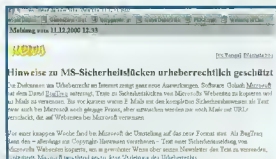




# FINALE

## FEHLER-URHEBERRECHT

Unser Leser Thomas Fercher verwies uns auf eine Meldung, welche Sie unter anderem auf [www.heise.de](http://www.heise.de) nachlesen können. Microsoft setzt wieder einmal neue Standards: Man ist so stolz auf Texte, in denen auf eigene Sicherheitslücken verwiesen wird, dass niemand sie kopieren und zur Warnung verwenden darf. Wenn das so weitergeht, dürfen wir bald in unserem Finale keine Windows-Fehlermeldungen mehr abbilden. Nicht, ohne uns zumindest vorher bei Microsoft die Rechte gekauft zu haben. Bill Gates beweist mal wieder, was für ein genialer Geschäftsmann er ist. Wer sonst käme auf die Idee, aus der eigenen Unvollkommenheit Geld zu machen?



Microsoft arbeitet bereits an einem Urheberrecht für Patche zu den hauseigenen Spielen, die dann nur noch für teurer Geld auf unsere Heft-CDs gepresst werden dürfen.

<http://www.angelfire.com/ak/bridge-dance/tw.html>

## DER NEBENERWERB DES HERRN W.

Wie vielseitig unser Kollege Thomas Werner ist, hatten wir nicht in unseren kühnsten Träumen gehaut. Durch puren Zufall stieß letzte Woche Damian auf eine Homepage ([www.angelfire.com/ak/bridge-dance/tw.html](http://www.angelfire.com/ak/bridge-dance/tw.html)), die einige seiner fotografischen Arbeiten präsentiert. Zu seinen Kunden zählen unter anderem Forbes, Glamour und die New York Times. Jetzt wird uns einiges klar: Warum Thomas es sich leisten kann, jeden Abend von einem Privathubschrauber abgeholt zu werden. Warum er nach jedem Redaktionsschluss für einige Tage nach L.A. jettet. Und warum immer wieder die schönsten Frauen unsere Redaktion betreten und um eine Unterredung mit Thomas bitten, angeblich, weil sie seine Artikel so bewundern. Thomas, Thomas, das hättest Du uns ruhig sagen können. Fotograf ist doch ein ehrenwerter und hochgeschätzter Beruf.

Um Unschuld, Reinheit und keusche Gedanken zu symbolisieren, benutzt der große Werner gern die Farbe Weiß.

Thomas Werner, established Thomas Werner Juniors, Los Angeles, ab 1987, in the fall of 1997 a studio in Manhattan was established. He has been producing fashion and portrait photography for a client list that includes: Clamont, Forbes, William Morrow Publishing, The Grammys, The New York Times, Donatella Versace.

titikis-MS-Spiel-Dose



»Sein Pressesprecher sagt, unser Spiel würde Präsident Bush sicher gefallen, aber er hat alles umgedreht lassen auf seine Lieblingstechnologie: Lochkarten!«

Wir bieten in unserem Finale-Quiz zwar keine Millionengewinne, aber dafür aktuelle Fragen zu Computerspielen. Hier können Sie sich selbst testen: Wissen Sie, was in der Branche so abgeht?

Welche Waffe war ursprünglich für das Action-Adventure »No one lives forever« vorgesehen, fiel dann aber der internen Zensur von Electronic Arts zum Opfer?

- Die mechanische Striptease-Puppe, mit der Cate Archer alle männlichen Gegner für fünf Minuten in eine komatöse Hypnose versetzen konnte.
- Ein Preset für Electronic Arts, durch dessen Rotation Cate Archer alle Gegner (selbst die weiblichen) für zehn Minuten in Tiefschlaf versetzen konnte.
- Einen durchsichtigen Hippie-Overall, durch den Cate Archer alle männlichen Gegner für 24 Stunden in stammeldende und sabbernde Idioten verwandeln konnte.

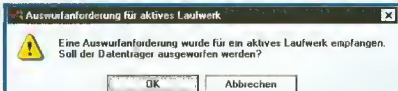


## KLASSE, EA

EA arbeitet an einem Preset für NBA 2001: »Ein evolutionäres Bewegungsspiel in allen möglichen Perspektiven voller Sportler in der Tradition von Fernsehübertragungen der Neuziger.«

In unserem Forum tobt der Streit: Ist »No one lives forever« wirklich ein Action-Adventure oder nicht doch ein Shooter? Alles falsch. Electronic Arts griff ein und veröffentlichte auf der Homepage ([www.electronicarts.de](http://www.electronicarts.de)) einen spritzig geschriebenen Presetext, der die Genre-Zugehörigkeit ein für allemal klärt. Es handelt sich in Wahrheit um ein »handlungsbasiertes Adventure-Spiel aus der Ich-Perspektive (...) voller Bösewichten (...) in der Tradition der TV-Shows der Sechziger.« Ähnlich erleuchtende Erkenntnisse bietet die avantgardistische Überschrift. Und selbst die Systemvoraussetzungen des Programms sind nun kein Geheimnis mehr. Danke, EA.

## JETZT ABER SCHNELL



Microsoft arbeitet bereits an einer Meldung für »Mech Warrior 4«: Eine Meldung zum Abfeuern der Waffe wurde empfangen. Soll die Waffe abgefeuert werden?

Bevor Microsoft uns das Urheberrecht streitig macht, bringen wir noch schnell eine Windows 98-Meldung, die letzte Woche auf Martins PC erschien. Eigentlich wollte Martin sein CD-ROM-Laufwerk öffnen, stattdessen erschien dieser Text: So etwas erschrickt und weckt die Lebensgeister. (uh)

# Finden statt Suchen!



Bevor Sie woanders vergeblich suchen, kommen Sie doch gleich zur Pyramide. Hier finden Sie vom Kultspiel bis zur Anwendung alles, um Ihren PC zu füttern. Und zwar für 3,- 5,- 10,- 15,- oder höchstens 20,-DM\* \*unverbindliche Preisempfehlungen

Die Pyramide finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Saturn, ProMarkt(Wegert), Atelco, Alpha Tecc, Vobis, Marktkauf, dixi, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real, sowie im gutsortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:  
Tel: 0800/ 25 25 800 (freecall)  
[www.software-pyramide.de](http://www.software-pyramide.de)



**20,- DM\***  
Myst



**20,- DM\***  
Autobahnraser 2



**20,- DM\***  
Call to Power 1



**Die Pyramide®**

Futter für Ihren PC™

**ok tronic**  
by SOFTWARE & SERVICES

DIE GÖTTER TEILEN IHRE KRÄFTE NUR  
GEGEN EINEN HOHEN PREIS:  
DIE SEELEN DEINER FEINDE.



# sacrifice

Im Auftrag der Götter

Als Meister der Magie bist Du Herrscher über ein Heer von Einheiten und Naturgewalten. Durch himmlische Mächte besiegst Du deine Feinde und opferst ihre Seelen einem von 5 allmächtigen Göttern. Gewinne dadurch dessen Gunst und er wird Dich teilhaben lassen an seinen übersinnlichen Kräften. Doch nur durch die ausgewogene Portion Strategie und das richtige taktieren kannst Du Dich gegen die Gegenscharen behaupten.

[www.vid.de](http://www.vid.de)

Shiny

Interplay

PC  
CD  
ROM

Blutige 3D-Echtzeit-Strategie für Hartgesottene